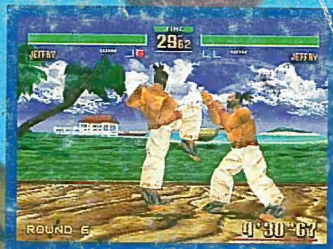


# SUPER JUEGOS

Nº 43 • NOVIEMBRE 1995 • 395 PTAS.



► SATURN  
**Virtua Fighter II**  
EL SECRETO  
MEJOR  
GUARDADO  
DE AM2



► SNES  
**Doom**  
ATREVESE CON  
EL LABERINTO  
DE LA MUERTE



► PLAYSTATION  
**Extreme Games**  
SOLO PARA  
TIPOS SIN  
ESCRUPULOS

## DESTRUCTION derby

► PLAYSTATION

**40**  
NUEVOS JUEGOS  
COMENTADOS

**MANGA ZONE**  
Todos los trucos  
de Dragon Ball Z

**LOS**  
JUEGOS  
QUE VIENEN  
DESCUBRE SEGA RALLY Y MUCHOS MAS

**REGALAMOS**  
**25**  
PLAYSTATION

# El videojuego de carreras más salvaje de la historia



SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY ♦ 3DO ♦ ATARI ♦ CD-I ♦ NEC ♦ CD32 ♦ NEO GEO



**C/ HARLEY DAVIDSON**

**C/ CHARRO**

**C/ DIESEL**

**C/ CAROCHE**

**AVENIDA DE PEPE JEANS**

**C/ BONAVENTURE**

**C/ LEE**

**C/ MARITHÉ & FRANÇOIS GIRBAUD**



C/GUESS

PLAZA  
DE LEVI'S

AVENIDA DE LIBERTO

ENTRE TODOS LOS VAQUEROS DEL MUNDO,  
HAY UNO HECHO A TU MEDIDA. Y ESTÁ EN  
EL TERRITORIO VAQUERO DE EL CORTE INGLÉS.  
UN TERRITORIO PARA PIONEROS DE LAS  
PRIMERAS MARCAS EN MODA VAQUERA.  
UN ESPACIO PROPIO, CON HORIZONTES  
SIEMPRE ABIERTOS A TODO LO QUE ROMPE  
FRONTERAS. A TODO LO ÚLTIMO. LO MÁS  
NUEVO. VEN A EXPLORARLO. ESTÁ EN LA  
PLANTA JOVEN DE EL CORTE INGLÉS.

Levi's

GRIN'S

Lee

CAROCHE

GUESS

BIG STAR

CHARRO

JAMES DEAN  
the original

LIBERTO

DIESEL  
JEANS AND MOREWEAR

SOLIDO

Papa Jeans  
LONDON

GAULTIER  
JEAN'S

MARITHE  
FRANÇOIS  
GIRBAUD

CHEVIGNON

MOTOR  
HARLEY-DAVIDSON  
CLOTHES

BOVAVENTURE  
JEANS

TERRITORIO  
VAQUERO

El Corte Inglés



# S U M A R I O

NOVIEMBRE 1995



Parece ser que las cosas van bien. Las noticias que llegan a la redacción de **SUPER JUEGOS** confirman una excelente acogida por parte del público de las nuevas consolas. Junto con estos sistemas, también nos van llegando programas cada vez más espectaculares. Mes tras mes se nos hace más complicado el poder seleccionar un juego que ocupe nuestra codiciada portada. Una nueva creación de Psygnosis, **DESTRUCTION DERBY**, ha sido el elegido.

Méritos tiene más que sobrados para demostrar ante todos que estamos ante una de las bestias de PlayStation. ¿Para cuándo **ACE DRIVER**?

## EN PORTADA

**10**

**FERIA E.C.T.S. DE OTOÑO**  
La cita de otoño de la feria londinense no trajo demasiadas sorpresas. De todas formas, os hemos preparado un reportaje en el que os damos buena cuenta de los últimos lanzamientos de las firmas más importantes.

**42**

**DESTRUCTION DERBY**  
El genio creador de Psygnosis parece no tener límites. Este mes os mostramos lo que puede convertirse en el juego que haga olvidar a los usuarios de PlayStation el genial **RIDGE RACER**. Un juego realmente de leyenda.

## SUPER PREVIEWS

**18 NINJA GAIDEN TRILOGY**  
La famosa saga ninja para **NES** ha sido reunida en un único y alucinante cartucho para **Super Nintendo**. Todo un 3 en 1.

**20 VIRTUA FIGHTER 2**  
El milagro fue posible. **AM2** cumple su palabra y convierte a **Saturn** uno de sus grandes éxitos en recreativa.

**22 VIRTUA COP**  
**AM2** vuelve a sorprendernos con una réplica perfecta de la recreativa más impactante del año.

**24 LOADED**  
Los chicos de **Gremlin** apadrinan un magistral shoot 'em up en perspectiva cenital.

**26 B.C. KID 2**  
La segunda parte del clásico de **Hudson** visita **Super Nintendo**. Nuevas transformaciones y, como siempre, excelente humor.

**28 TWISTED METAL**  
Una especie de **DOOM** motorizado que romperá en **PlayStation**.

**30 KILLER INSTINCT**  
Si ya alucinamos con la conversión para **Game Boy** de **STREET FIGHTER 2**, ahora nos quedamos patidifusos con la de «el rey del combo».

**32 GOLDEN AXE THE DUEL**  
La archiconocida saga de **Sega** en un juego de lucha one on one al estilo **Neo Geo**.

**34 WATERWORLD**  
**Ocean** ataca de nuevo con una nueva licencia de una «pelí» de moda. Enhorabuena **Kevin**.

**36 3D LEMMINGS/DISCWORLD**  
Primeras imágenes de dos juegos de **PlayStation** que triunfarán las próximas navidades entre los fanáticos de la consola de **Sony**.

**38 ZOOP/PHANTOM 2040**  
El juego de inteligencia más original desde los tiempos del **TETRIS**, y un arcade de plataformas tremendamente original. De **Viacom**.



48

**SUPER MARIO WORLD 2**

Los juegos de Mario de plataformas nos llegan con cuentagotas a los 16 bits de Nintendo. De todas formas, la espera ha valido la pena. Comprobadlo por vosotros mismos en el comentario que The Elf os ha preparado.



56

**WING ARMS**

Los simuladores aéreos ya no son patrimonio exclusivo de los usuarios de PC. Si el mes pasado fue PlayStation, en esta ocasión es Saturn la consola que se encarga de hacernos alucinar con un juego de altos vuelos.



72

**RAYMAN**

Un espectáculo audiovisual de colorido y fantasía que demuestra las capacidades de las nuevas máquinas a la hora de crear entornos plataformeros. Divertido, animado, difícil y técnicamente perfecto, RAYMAN es una delicia.



92

**KING OF FIGHTERS 95**

La última novedad de la factoría de Osaka. Neo Geo CD resiste como gato panza arriba ante las acometidas de las nuevas tecnologías. Sí, otro juego de lucha, pero esta vez con las cualidades más que sobradas para deslumbrar.

**R E V I E W S****60 ESPN EXTREME GAMES**

Los amantes de juegos del talante de ROAD RASH llorarán de emoción al ver como un clónico se convierte en el líder del género.

**64 INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE**

Segunda parte del simulador futbolístico más laureado por esta revista. Parece increíble, pero se ha rizado el rizo y lo supera claramente.

**68 GIVE & GO**

Konami, en una de sus últimas producciones para los 16 bits, se despidе con un fantástico juego de baloncesto.

**76 VIRTUA HYDLIDE**

El primer juego de rol de las nuevas tecnologías. Nuestro especialista, The Punisher, os desvela todos sus secretos.

**80 DOOM**

Parecía imposible, pero ya es un hecho. El programa con el que los usuarios de 16 bits soñábamos llega a Super Nintendo.

**84 CLOCKWORK KNIGHT 2**

Cuando apenas hemos tenido tiempo de degustar las aventuras de Pepperchou, Sega nos prepara la segunda entrega.

**88 NBA JAM T.E.**

Si en 16 bits ya era alucinante, imaginaos lo que puede llegar a ser en una consola de 32.

**90 FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96**

El juego que revolucionó al género tiene su enemiga versión. Novedades interesantes.

**SECCIONES****16 Noticias****116 A Pie de Pista****120 Manqa Zone****124 Amigamanía****134 Línea Directa****138 Game Master**

6

**PRESS START**

Tanto tiempo juntos y todavía no nos hemos presentado en sociedad. En estas páginas encontraréis pinceladas de la vida de estos seres con cara de persona que os acompañan cada mes en vuestra SUPER JUEGOS.

**96 POWER RANGERS**

La serie más lamentable y a la vez más seguida por el público infantil, tiene ya su segunda conversión a cartucho para Mega Drive.

**98 GARFIELD**

El gato más inteligente y grotesco del panorama felino, regresa a Mega Drive.

**100 SPOT GOES TO HOLLYWOOD**

La mascota de 7UP protagoniza una aventura isométrica en Mega Drive.

**102 NBA LIVE 96**

El mejor juego de baloncesto del año pasado tiene en su continuación a su mayor rival.

**104 NHL HOCKEY 96**

El hockey parece que tiene en este año a uno de los deportes más prolíficos en cuanto a lanzamientos.

**106 LOST EDEN**

CDi tiene la suerte de contar en su catálogo con una de las mejores aventuras gráficas.

**110 PAC PANIC**

Namco nos obsequia con el último de sus juegos protagonizados por el Comecocos. Esta vez para CDi y también conocido como PAC ATTACK.

**R E V I E W S 8 B I T S****112 SONIC LABYRINTH**

Aunque sea el único juego de 8 bits de este número, su calidad merece ser tenida en cuenta. Para Game Gear, por supuesto.





GRUPO **Z** ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Vicepresidente: José Luis Erviti  
Consejero Delegado: Félix Espelós  
Secretario del Consejo: Francisco Matosas  
Consejeros: F. Javier López López  
y José Sanclemente Sánchez  
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director de Coordinación Editorial: Agustín Valladolid

Director en funciones: Marcos García  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Jefe de Sección: José Luis del Carpio  
Edición: J. L. del Carpio, J. Bautista y M. García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol  
y Javier Bautista  
Colaboradores: Javier Iturriz, Roberto  
Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín,  
Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación),  
Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)  
y Soledad González (fotografía)  
Maquetación: Belén Díez-España  
Secretaría de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: (91) 586 33 00

**DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS**  
Director General: Dalmáu Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.  
Director Gerente: Mariano Bartivas

**ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES**  
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.  
Teléfono: (91) 586 33 00  
Director Administrativo: Ignacio García  
Producción: Javier Serrano (director),  
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)  
Promoción y ventas: Carlos Bravo  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

**PUBLICIDAD**  
Coordinadora Publicidad: Marina Lara  
DELEGACIONES EN ESPAÑA  
Centro: Mar Lumbrales. C/O'Donnell, 12,  
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00  
Fax: (91) 586 98 42  
Cataluña y Baleares  
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.  
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D,  
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36  
Fax: (96) 352 59 30  
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º,  
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33  
Fax: (95) 421 77 11  
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8.  
Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao  
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas  
O'Donnell 12. 28009 Madrid.  
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

**DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO**  
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420  
Benelux: Lenhard Ave. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26  
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.  
Tel.: 8 663 59 96  
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93  
Suiza: Publicitas Int. Basilea. Tel.: 61 275 46 46  
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf  
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Lerner Printing  
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84  
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:  
395 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92

# PRESSE STA



## THE BOSS MAQUETADOR

**MAXIMO RESPONSABLE DEL DISEÑO DE SUPER JUEGOS.**  
LOS QUE LE CONOCEN BIEN SABEN DE SU HABILIDAD PARA  
DAR FORMA, IMAGEN Y ESTILO A LAS IDEAS MAS ABSTRACTAS  
E INCREIBLES. TRABAJADOR COMO POCOS, TOMAS J. PEREZ  
ALIAS «MAC GIVER», HA DESTRUIDO ESA ABSURDA E IMPRO-  
DUCTIVA LEYENDA QUE DICE QUE LAS PERSONAS DEBEN CO-  
MER AL MEDIODIA. SI EN EL CIELO ACEPTAN JEFES DE DISE-  
ÑO, TOMAS «EL SIN HORARIO» TENDRA UN LUGAR EN EL.

## SANTO SANGHAI

AMIGA DE SUS AMIGOS, MUJER DE  
FUERTE CARACTER, BELEN DIEZ ES-  
PAÑA, ES NUESTRA BRILLANTE E IN-  
TUITIVA MAQUETADORA. NOS ACOM-  
PAÑA Y FUSTIGA DESDE EL PRIMER NU-  
MERO DE NUESTRA REVISTA. CASADA.

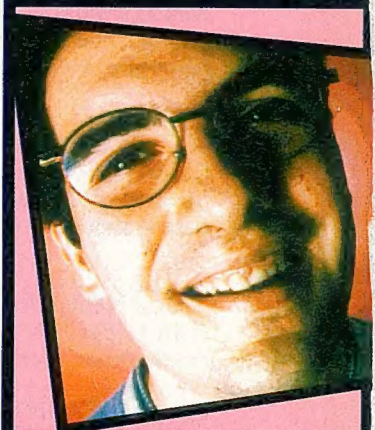
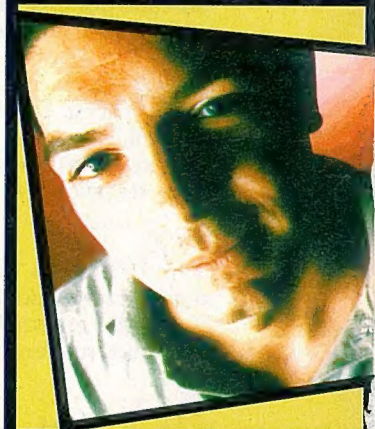
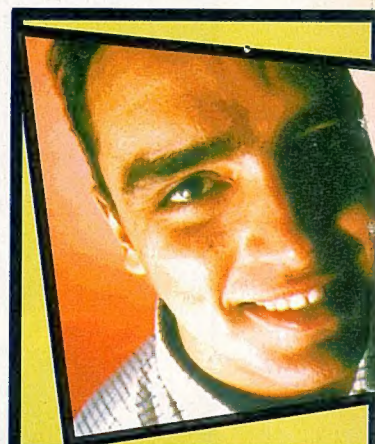
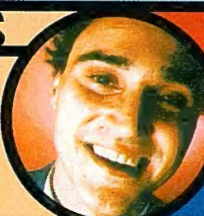


## VINUESA BLOOD

MAQUETADOR HECHO A SI MISMO, AL-  
FONSO EUGENIO ES LA BOCANADA DE  
AIRE FRESCO DEL DISEÑO. AL «CON-  
DE DRACO» LE GUSTA PENSARSE BIEN  
LAS COSAS, ES TENAZ Y SE PIRRA POR  
LOS RITMOS AFRICANOS Y EL TAM-TAM.

## ALEX KIPITIS

ADONIS DE RIZADOS CABELLOS, ALE-  
JANDRO ES NUESTRO ESPECIALISTA  
EN TRATAMIENTO DE IMAGENES, UN  
PROFESIONAL COMO LA COPA DE UN  
PINO. LIMPIA, FLUJA Y DA ESPLENDOR,  
Y, EN SUS RATOS LIBRES, ALTERNA.

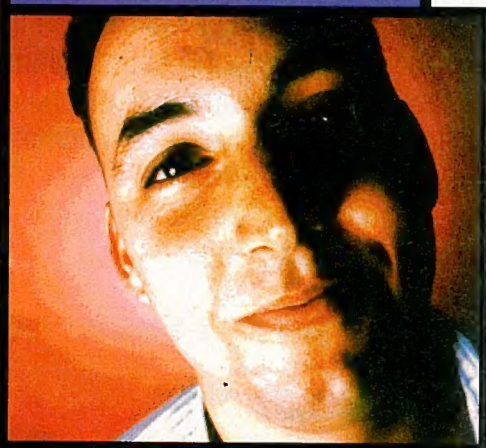


# LOS



## LA FUERZA DEL MANGA

Este mes es realmente especial para todos nosotros. Después de mucho tiempo pensando que lo que os presentamos en este número era una especie de quimera irrealizable, por fin hemos hecho nuestro sueño realidad y os regalamos sin aumento de precio una revista profesional dedicada al manga exclusiva de SUPER JUEGOS. Sólo os pedimos una cosa. Queremos que tenáis en cuenta que, como todo primer número, es mejorable, y os necesitamos para elevar día a día su contenido.



**MARCOS «THE ELF» GARCIA** ES EL EXCELENTÍSIMO DIRECTOR EN FUNCIONES DE ESTA GUARDERIA. ESTA ENCICLOPEDIA DEL VIDEOJUEGO ANDANTE ES EL ENCARGADO DE MOTIVARNOS A GOLPE DE LATIGO, A PUNTA DE PISTOLA. LOS TRENECITOS DE COLORINES SON SU AFICION SECRETA.

Está claro que la experiencia va unida a la calidad y, como en la revista que tienes entre manos, mes a mes iremos mejorando. Pegatinas y unas sugerentes Trading Cards completan la oferta que os hemos preparado. Mucho esfuerzo, un montón de horas de trabajo y una carrera contra reloj están detrás de este número. Esperamos que lo acojas con cariño, por lo menos con el mismo con el que te lo hemos estado preparando.

## EDITORIAL

### THE SCOPE

RESPONSABLE DE CUESTIONES VARIAS EN LA REVISTA, J. L. «THE SCOPE» DEL CARPIO ES CASI COMO UNA PERSONA PARA NOSOTROS. CUANDO SE LE CONOCE GANA MUCHO. MIENTRAS TANTO, POCO, MUY POCO QUE DESTACAR. AMANTE DE PHILIPS.

### J. C. MAYERICK

J. C. «MAYERICK» SANZ ES EL MAS JOVEN Y APUESTO DE LA REVISTA. QUE NADIE SE LLEVE A ENGAÑOS POR QUE TAL TITULO PODRIA ESTAR PERFECTAMENTE VACANTE. EXPERTO EN LA PREHISTORIA DEL VIDEOJUEGO E HIJO ADOPTIVO DE LA MANCHA.



### DE LUCAR

JAVIER «DE LUCAR» BAUTISTA ES FAMOSO EN LA REDACCION POR SU CAPACIDAD DE EJECUTAR HA-DOO-KENS. AMANTE DEL CAFE, EL ALTERNE NOCTURNO, LA BUENA MESA Y LOS FINOS CALDOS. AUN NO SABEMOS QUE HACE AQUI, PERO LO SOSPECHAMOS.

### NEMESIS

DOS DE CADA TRES ENCUESTADOS DICEN QUE BRUNO «NEMESIS» SOL ES UNA DE LAS PERSONAS MAS LIMPIAS Y TRABAJADORAS. EL TERCERO (O JEFE DE ARTE) ASEGURA QUE AMBAS AFIRMACIONES SON MERAS ESPECULACIONES. JAPOINOMANO.



### J. ITURRIOZ

ALGUNOS INFUNDADOS RUMORES SITUAN A NUESTRO JAVIER «CHIP & CE» ITURRIOZ COMO UN RESPONSABLE Y QUERIDO PROFESOR UNIVERSITARIO. SI TAL COSA FUERA CIERTA, SUS HORAS COMO CRONISTA DEPORTIVO ESTARIAN CONTADAS.

### R. DREAMER

ROBERTO «DREAMER» SERRANO ES EL CULPABLE DE QUE NUESTROS TRUCOS JAMAS FUNCIONEN. APLICA A SUS COMPOSICIONES MUSICALES SUS VASTOS CONOCIMIENTOS SOBRE MORTAL KOMBAT. EL RESULTADO ES TAN DOLOROSO COMO UN FATALITY.



### THE PUNISHER

RAUL «THE PUNISHER» MONTON ES UNA BETA DE REDACTOR QUE NOS MANDO SEGA EN LUGAR DE LA DESEADA SATURN. DE FISICO PECULIAR Y CINEFILO HASTA LAS CANILLAS, ES UNA AUTENTICA BESTIA PARDA A LA HORA DE CRITICAR JUEGOS MEDIOCREES.

### ASIKITANGA

«ASIKITANGA». CURIOSO NOMBRE CON EL QUE SE CONOCE A ESE PROYECTO DE TRABAJADOR LLAMADO FERNANDO MARTIN. DOMINA VARIOS IDIOMAS, HACE LA VECES DE RELACIONES PUBLICAS Y, POR LAS TARDES, SACA A PASEAR SU CUERPO GARBOSO.



## JUGONES



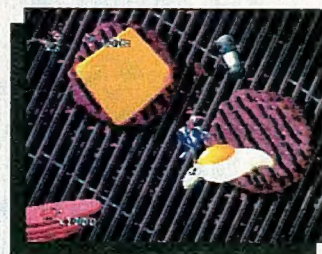
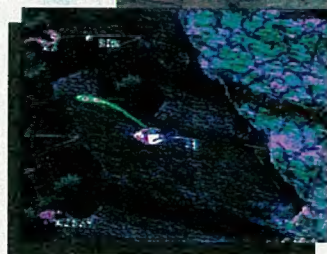
# EARTHWORM JIM 2 HA VUELTO !!

Después de perder su trabajo como cocinero, Jim cogió a Snott y decidió marcharse al Planeta de los Monstruos en búsqueda de una revelación divina. No encontró lo que buscaba. Sólo encontró monstruos gigantes. ¿Qué otra cosa encontrarás en el Planeta de los Monstruos?

Earthworm Jim se verá envuelto en una variedad de interesantes apuros (si no retorcidos) cuando atraviese muchos de los intrigantes niveles tales como: Lorenzo's Soil, Wormburger, Peter, Pound and Mary, Villi People, Evil's Funhouse y I.S.O. 9003.

**Disponible para SNES Y MEGA DRIVE**

Earthworm Jim 2 © 1994 Shiny Entertainment.  
Todos los derechos reservados.



**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.**  
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID  
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (93) 425 20 06

Envía este cupón con tus datos a Virgin Interactive Entertainment España, S.A. Hermosilla, 46 2º D - 28001 Madrid, antes del 1/2/96, y recibirás un obsequio Virgin. Además te tendremos informado de un montón de sorpresas que estamos preparando.

Tengo: ☐ PC ☐ 486 ☐ Pentium; memoria ☐ Próxima adquisición ☐ Mb ☐ Próxima adquisición ☐ Consola; Modelo ☐ Consola; Modelo ☐ Consola; Modelo ☐ Consola; Modelo

Voy a cambiarme a: ☐ PC ☐ Próxima adquisición ☐ Consola; Modelo ☐ Consola; Modelo ☐ Consola; Modelo ☐ Consola; Modelo

Compré SW de entretenimiento: ☐ frecuentemente ☐ a veces ☐ nunca

Nombre: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

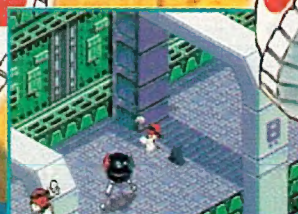
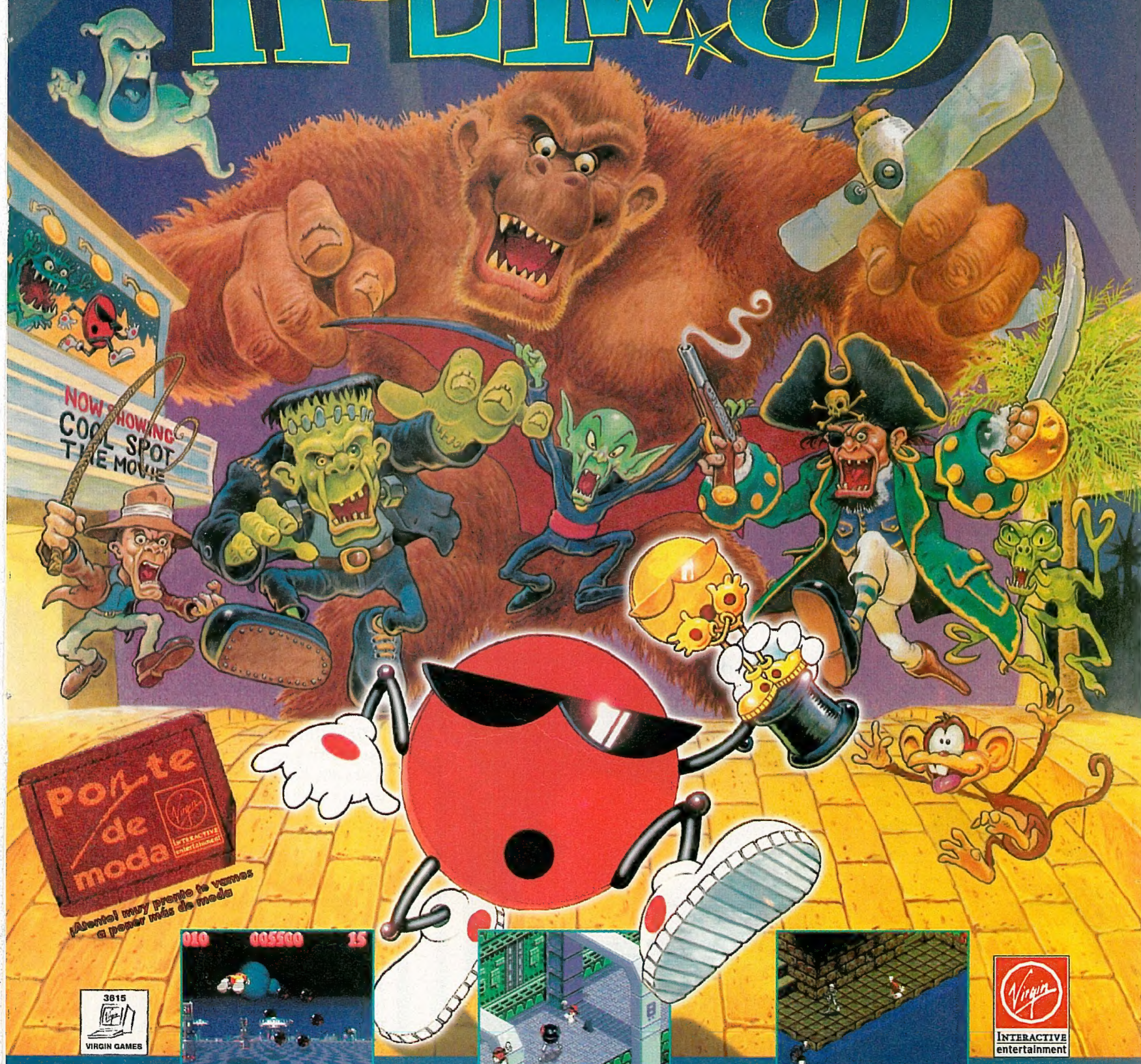
Provincia: \_\_\_\_\_

C.P.: \_\_\_\_\_

SJ



# SPOT™ GOES TO HOLLYWOOD



Todas las manos serán pocas a la hora de dar puñetazos porque en este juego encontrarás una gran cantidad de enemigos, incluyendo pirañas, zombis, ninjas, matones y los temidos hombres de barro. Encontrarás rutas secretas y niveles extra en cada esquina, excepto en las que no los hay. Los cinéfilos podrán reconocer muchos puntos de referencia, personajes clásicos y chistes.

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados.  
El personaje 'Spot' y cualquier marca relacionada son marcas registradas de Dr. Pepper/Seven-Up Corporation, Dallas, Texas, 1995. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.

Disponible para  
MEGA DRIVE

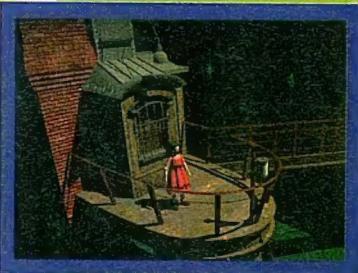
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.  
Iberkollé, 40 2º D - 28001 MADRID  
Tel.: (91) 578 13 67 • Tel. Soporte Técnico: (91) 425 20 06





FERIA ECTS

## LA HORA DE



**SONY** sigue en su línea ascendente al desarrollar juegos que, además de su espectacularidad gráfica, ofrecen una excelente jugabilidad al usuario.

**SONY**

A pesar de la notable ausencia de las todopoderosas **Sega** y **Nintendo**, **Sony** no escatimó ningún tipo de gastos a la hora de montar su «chiringuito». El pequeño contratiempo de espacio (no les dejaron ocupar los metros que ellos querían) fue rápidamente solucionado, montando su stand en el segundo piso del recinto. La gran vistosidad de su instalación no quitó protagonismo a los juegos expuestos. A los ya conocidos **TEKKEN**, **RIDGE RACER** o **BATTLE ARENA TOSHINDEN** se han unido algunos tan espectaculares como **LOADED**, **PARASITE**, **GPOLICE**, **EXTREME GAMES**, **TOTAL NBA**, **MORTAL KOMBAT 3** y muchos otros que dejaron boquiabiertos a los asistentes. Títulos que vienen de manos de compañías tan

★ **SONY** ★ **E. ARTS** ★ **CODENAME**

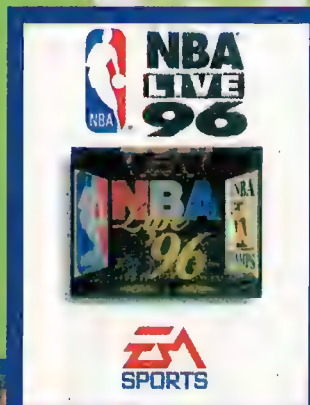
reputadas como **Takara**, **Gremlin**, **Williams**, **Namco**, **Psygnosis** y así una larga lista de hasta 400 licenciatarias que aprovechan toda la magia de la **PlayStation**.

**ELECTRONIC ARTS**

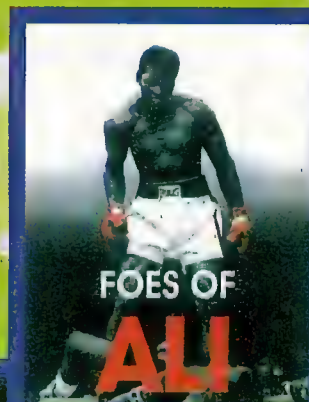
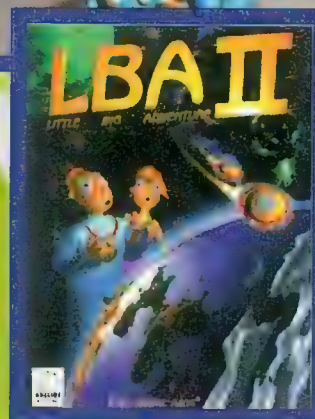
Su excelente catálogo de productos, de los mejores de la feria, sorprendió por su gran variedad, tanto para los 16 como para los 32 bits. Títulos como **FIFA 96**, **NHL 96**, **ROAD RASH**, o **VIEWPOINT** son algunas de las novedades con las que **EA** nos va a sorprender hasta final de año.



**ESTA EDICION DE LA FERIA NO TRAJO DEMASIADAS NOVEDADES, AUNQUE ABRE UNA PUERTA A LA ANHELADA RECUPERACION.**



**ELECTRONIC ARTS** Presentó una gran variedad de productos, tanto de su filial EA Sports (NBA 96), como de sus compañías Bullfrog, Origin y en especial Delphine con su espectacular FADE TO BLACK, segunda parte del mítico FLASHBACK.



Esta nueva edición de la feria londinense trajo pocas novedades a este alocado mundo de los videojuegos. El abandono generalizado de

# A VERDAD

los 16 bits, y la fuerza de las producciones para PlayStation son las dos notas más distintivas de la feria ECTS de Otoño.



**CODEMASTERS** trajo tres productos más que apetecibles, SUPER SKIDMARKS, MICRO MACHINES 96, y su espectacular Directora de Marketing Allison Grant.





# ECTS AUTUMN 95

## CODEMASTERS

**L**a compañía Codemasters sigue fiel a títulos en donde se ven envueltos cochecitos de todos los tamaños y colores. Sus principales novedades, MICROMACHINES'96 y SUPER SKIDMARKS, fueron una auténtica atracción para los asistentes a su stand. MICROMACHINES'96 incorpora nuevos circuitos, y la estupenda opción de poder crear el tuyo propio. SUPER SKIDMARKS, directamente convertido de la versión de Amiga, es un entretenidísimo juego de carreras, que nos recuerda mucho al conocido SUPER OFF-ROAD, que salió para la gran mayoría de las consolas de 8 y de 16 bits. Tampoco debemos olvidar a la espectacular Directora de Marketing, Allison Grant, famosa entre los asistentes al stand por sus sinuosas curvas.

## VIRGIN

**L**a recién creada Virgin España, representada en el ECTS por su Directora General Mariele Isodoro, nos dio una calurosa bienvenida, tanto por la temperatura que había en el ambiente, como por la gran variedad de productos con los que nos sorprendió. TILT, un excelente simulador de pinball, AGILE WARRIOR F-IIIX, un espectacular simulador de vuelo para PlayStation, o la divertida aventura SPOT GOES TO HOLLYWOOD para PlayStation y Saturn para principios del 1996, son sus principales novedades para las nuevas consolas.

## ACCLAIM

**N**uestros amigos de Acclaim se ganaron el favor de los visitantes. Colocaron una canasta de baloncesto, y dieron la oportunidad de conseguir varios premios si encestabas cinco canastas consecutivas. Nuestro apuesto re-



**VIRGIN** ha logrado hacerse con un gran catalogo de software, tanto para las veteranas consolas de 16 bits, como para las nuevas de 32 bits de Sega y Sony.



dactor **The Scope** lo consiguió y, aparte de las lujuriosas miradas de las negritas que recogían las pelotas, recibió un balón de baloncesto. Aparte de esto, productos como NBA JAM T.E., ALIEN TRILOGY, MORTAL KOMBAT 2, y STREET FIGHTER: THE MOVIE para PlayStation y Saturn, son algunas de sus novedades para este año que se nos acaba.

## PHILIPS

**L**a compañía Philips Media montó un espectacular stand en donde se vieron numerosas novedades para su máquina CDi. La principal novedad es su **CD On-Line**, que te conectará a través de INTERNET a una enorme base de datos situada en el mismísimo ordenador central de Philips. Otra gran sorpresa vino dada por la gran variedad de títulos que

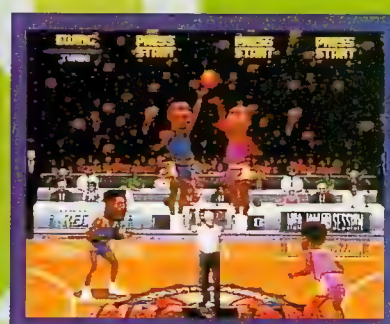
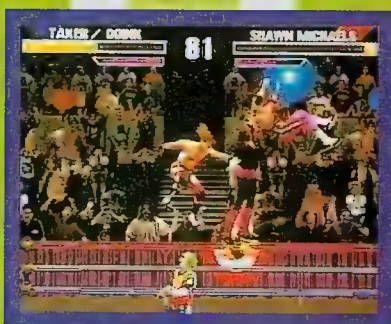
van a lanzarse para CDi. La excelente aventura gráfica en español, LOST EDEN; el impresionante arcade tipo DOOM, CREATURE SHOCK; el excitante simulador automovilístico DEAD END, o la estresante aventura ALIEN ENCOUNTER se unieron a su lanzamiento estrella de la feria, DOWN IN THE DUMPS. Se trata de una aventura en alta resolución, ambientada en el curioso mundo de un vertedero, donde la familia Blub, debe reconstruir su nave espacial para salir del planeta Tierra. Corren buenos tiempos para Philips Media y sus productos.



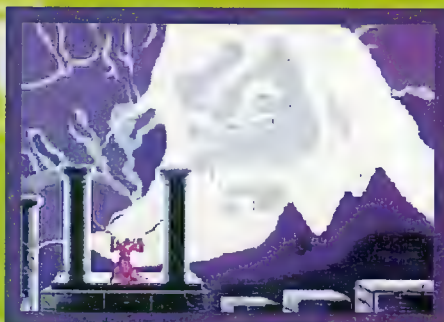
**COMPANIAS COMO LAS TRES REPRESENTADAS EN ESTAS LINEAS FUERON LAS PROTAGONISTAS DE UNA EDICION UN POCO INSULSA.**



**AGCLAIM** presentó una gran variedad de productos como **NBA JAM T.E.**, **ALIEN TRILOGY**, **NFL QUARTERBACK CLUB'96**, **WWF WRESTLEMANIA**, y **STREET FIGHTER: THE MOVIE** para PlayStation y Saturn. Son sus principales opciones para hacer algo en un mercado cada vez más difícil y competitivo.



**PHILIPS** sigue sorprendiendo a propios y extraños. La excelente avalancha de juegos con los que nos van a sorprender en los proximos meses no tiene desperdicio. Juegos como **ALIEN ENCOUNTER**, **LOST EDEN**, **CREATURE SHOCK**, o el espectacular **DOWN IN THE DUMPS**, hacen pensar que esta compañía se esta superando día a día.







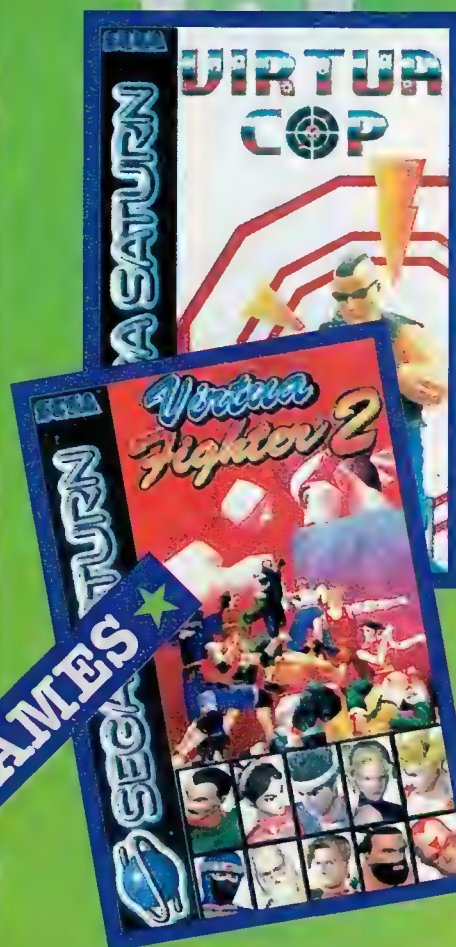
# ECTS AUTUMN 95

## SEGA

**L**a notable ausencia de la compañía japonesa no entristeció demasiado a los asistentes a la feria. En esta ocasión el despliegue de medios lo hizo en su fastuoso ex-edificio situado en una céntrica calle de Londres. Juegos como SEGA RALLY, VIRTUA COP o VIRTUA FIGHTER 2 son sus principales opciones de futuro para su consola de 32 bits.

## US GOLD

**P**ocas cosas se vieron en el stand de esta compañía, aparte de gran cantidad de comida y un buen montón de bellas azafatas que entretenían a los asistentes ofreciéndoles diversos tentempiés. Como novedades más destacables de US Gold debemos nombrar un divertido juego



**SEGA** convenció a la mayoría de los asistentes a su stand, con un SEGA RALLY que, aunque estaba al 50%, contenía todo el realismo del arcade.

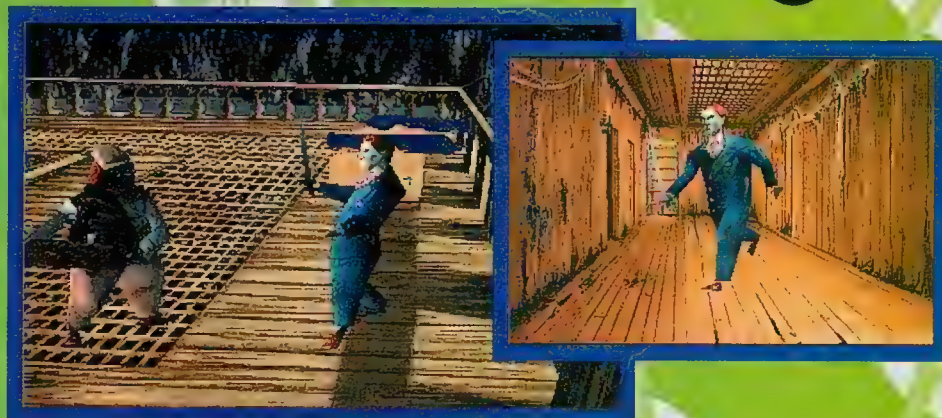


**US GOLD** presentó uno de sus pocos títulos que valen la pena, JOHNNY BAZZOKATONE. Es un personaje chulo y descarado, que nos recuerda mucho a nuestro redactor Mayerick, sobre todo por el extenso tupé y el mal humor a todas horas.

de plataforma llamado JOHNNY BAZOOKATONE, en el que se despliega una gran cantidad de calidad gráfica y buena acción.

## INFOGRAVES

**L**a compañía francesa no presentó demasiadas novedades en esta edición salvo dos títulos que traerán cola. ALONE IN THE DARK, la mítica aventura gráfica de PC que ha sido convertida a la PlayStation, y TINTIN EN EL TIBET, una aventura del famoso periodista que saldrá para los formatos de 16 bits.



**INFOGRAVES** puso todo su empeño en mostrar a los asistentes la excelente conversión que han realizado de ALONE IN THE DARK para PlayStation. Sin duda alguna, tendrá el mismo éxito que cosechó dentro de mundo del PC, a pesar de su veteranía.



# QUEDARAS ATRAPADO

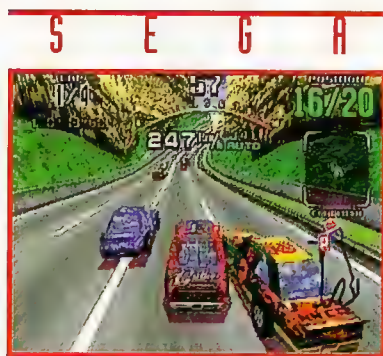


No podrás escapar. Porque ahora te ofrecemos Sega Saturn y Daytona USA juntos, en un solo pack a un precio recomendado de 69.900 ptas. La elección está clara.

Con tres procesadores RISC de 32 Bits y cinco procesadores adicionales, SURROUND SOUND, 16 millones de colores y 500.000 polígonos por segundo tendrás a tu alcance la potencia y emoción para que descargues tu adrenalina con títulos como VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, PANZER DRAGOON, INTERNATIONAL VICTORY GOAL y un sinfín de novedades para tu propio salón de videojuegos.



# NOTICIAS



## Sega Saturn costará 10.000 pesetas menos

Aquellos que tienen pensado comprar su *Saturn* estas próximas navidades, están de enhorabuena. **Sega España** acaba de anunciar un auténtico bombazo: el precio de una *Saturn* con el juego DAYTONA costará a partir de este momento 69.900 pesetas, es decir, unas 10.000 pesetas menos. Esta considerable rebaja esta encuadrada dentro de una estrategia comercial cuyo único objetivo es hacer a *Saturn* más competitiva frente a *PlayStation*, y que no sea el precio lo que decida la compra de una u otra. Según la compañía, el catálogo de *Saturn* contará en breve con más de 100 títulos y conversiones de sus mejores *arcades*.

## Ocean Dispuesta a arrasar en los 32 bits de Sega y Sony

La compañía británica **Ocean** lanzará en próximos meses una potente lista de títulos para *PlayStation* y *Saturn*.



Los juegos en cuestión son: **WORMS**, **INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER** y **TRUE PINBALL**. En defi-

nitiva, un alucinante juego de estrategia, un simulador de fútbol y un espectacular *pinball* en 3D.

## Philips Televisión de 14 pulgadas y CDi 450 por 59.900 P.V.P.

Además de los innumerables packs que **Philips** ofrece en sus distribuidores, ahora acaba de sacar al mercado una jugosa oferta que hará que sus usuarios sean cada vez más numerosos. Si quieres independizarte de la familia y tener tu propia tele más el alucinante *CDi 450* ya puedes hacerlo por la interesante cifra de 59.900 pts.



## SABIAS QUE

» **SPACO** ha llegado a un acuerdo con **Laguna** (empresa alemana de distribución de juegos para **SNES** y **Game Boy** de las compañías **Capcom**, **Activision** y **Sunsoft**) para la distribución en exclusiva de sus productos en España.



» **NINTENDO** se ha embarcado en una aventura cinematográfica llamada «**El Niño Invisible**». Esta película relacionada con los videojuegos y **Game Boy** se estrenará el próximo mes de diciembre.

» **VIACOM** sacará al mercado español dos videojuegos, **PHANTOM 2040** y **AAAH REAL MONSTERS**, basados en series que muy pronto podremos ver en Canal +.

## PLAYSTATION nuevos mandos



» **SPECIALIZED ASCII PAD.** Con un diseño a caballo entre la línea tradicional y el peculiarísimo aspecto del pad de *PlayStation*, este mando posee un amplio abanico de posibilidades de juego. Autofire con varias velocidades de disparo, *Slow-Motion* o cámara lenta para las zonas más duras de cada fase, y un diseño que se adapta perfectamente a la forma de la mano. El precio de este completísimo pad, ya disponible en las tiendas, rondará las 5.200 pesetas.

### » SPECIALIZED JOYSTICK.

Los amantes de las recreativas tienen, con este mando, la oportunidad de disfrutar la misma sensación de poder y manejabilidad que en las máquinas de los salones. Si tenemos en cuenta que posee además *Auto Fire* y *Slow Motion*, pues mejor que mejor. Su precio son 8.900 pesetas.





# EN LA REALIDAD



## PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

## AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

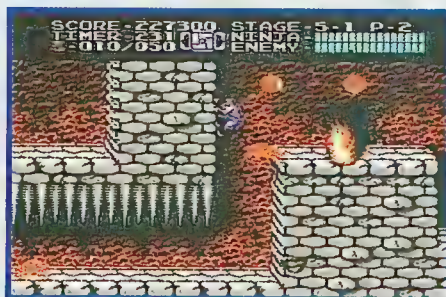
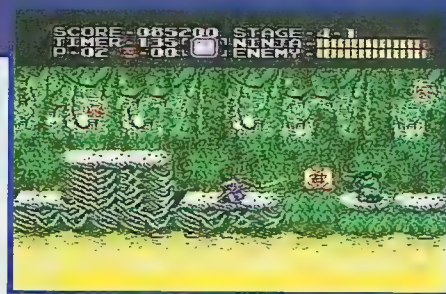
## VIDEO CD:

Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.

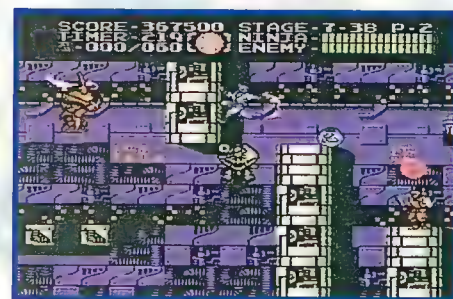


PELIGROSAMENTE  
REAL





A pesar de los avances tecnológicos y la aparición de nuevos y potentes sistemas, el mundo de los videojuegos no ha logrado olvidar del todo a la vieja y entrañable **NES**. La gran jugabilidad de todos sus juegos y su profunda carga adictiva han hecho legendario a este sistema de 8 bits. Por ello, desde hace algún tiempo, algunas compañías como la propia **Nintendo** han dedicado su esfuerzo en adaptar algunos de los títulos más inolvidables de esta consola a su hermana mayor, **Super Nintendo**. Así nació **SUPER MARIO ALL STAR**, recopilación de las tres partes de la saga **SUPER MARIO BROS** en **NES**, más una inédita para Occidente. Por su parte, **Square** adaptó también las dos primeras partes de **FINAL FANTASY** en un único cartucho, totalmente inédito fuera de Japón. La última en apuntarse a esta moda «retro» ha sido **Tecmo**, que ha adaptado para **Super Nintendo** los tres episodios de



# NINJA GAIDEN TRILOGY

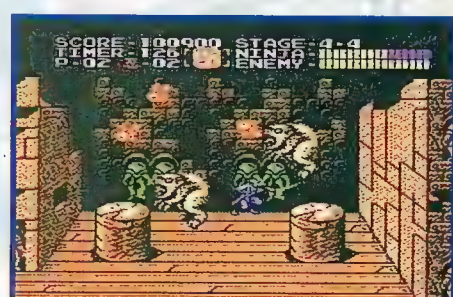
## N I N J A G A I D E N 1



LOS POSEEDORES DE SUPER NINTENDO PODRAN DISFRUTAR DE LAS TRES PARTES DE ESTA SAGA.

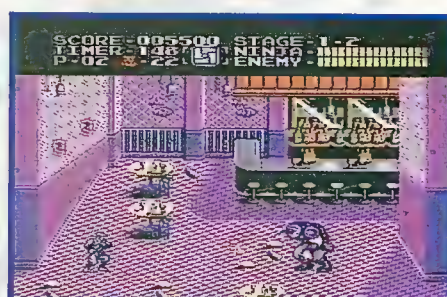
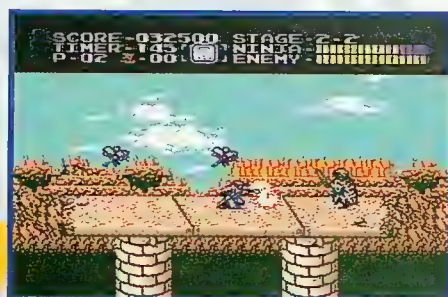


SE HAN RESPETADO AL MAXIMO TANTO LOS GRAFICOS COMO LOS SONIDOS DE LOS CARTUCHOS ORIGINALES.



TECMO HA DEJADO LOS TRES JUEGOS EXACTAMENTE IGUAL A COMO LOS VIMOS EN NES.

TAN SOLO SE HA RETOCADO EL SCROLL PARA HACERLO UN POCO MAS SUAVE Y, SOBRE TODO, MAS JUGABLE.



SE NOS OFRECE LA OPORTUNIDAD DE JUGAR CON ESTOS CARTUCHOS TAL Y COMO FUERON CONCEBIDOS.

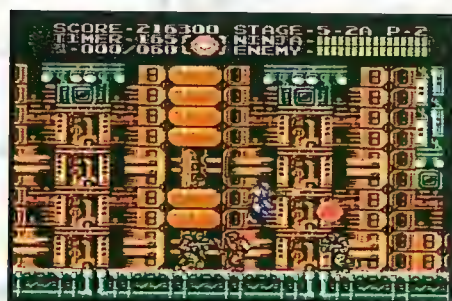




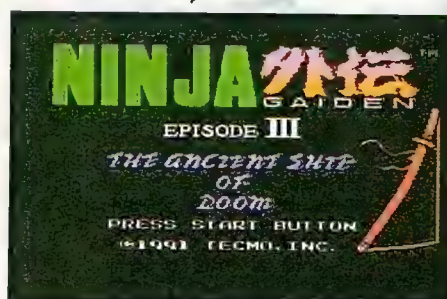
su saga más famosa: NINJA GAIDEN. También conocido en Europa como SHADOW WARRIOR, NINJA GAIDEN supuso en su momento toda una revolución gracias al Tecmo Theatre, un nuevo modo de concebir las presentaciones de los juegos por el que se incorporaban ingentes cantidades de intros y secuencias intermedias (todas ellas en el más puro estilo «chinaka»). Por supuesto, esto no era lo único reseñable de esta saga ni mucho menos. Su jugabilidad, desarrollo y sus impresionantes melodías hicieron estragos entre los usuarios de Nes, que disfrutaron como enanos con esta explosiva combinación de plataformas y arcade en estado puro.

NEMESIS

## N I N J A - G A I D E N 3



ESTA TERCERA PARTE JAMAS LLEGO A ESPAÑA, A PESAR DE SU INDUDABLE CALIDAD.

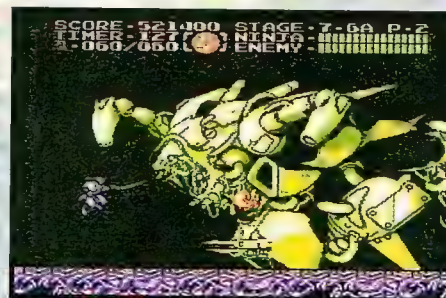
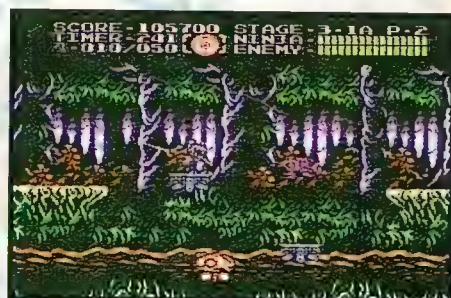


AL SER INEDITO EN NUESTRO PAIS, SU ATRACTIVO PARA EL COMPRADOR ES AUN MAS ACUSADO.



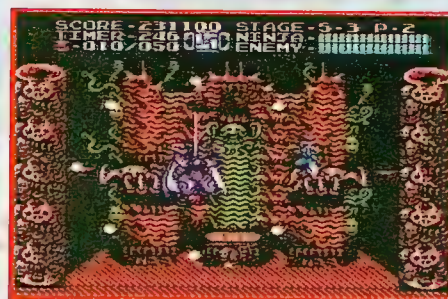
JUEGOS COMO ESTOS NO DEBERIAN BORRARSE DE NUESTRA RETINA JAMAS.

EL CATALOGO DE JUEGOS DE CONSOLAS DE 8 BITS COMO NES O MASTER SYSTEM ES REALMENTE BRILLANTE.



LA SAGA GAIDEN SE UNE A OTRAS CELEBRES RECOPIILACIONES COMO LA DE LOS JUEGOS DE NES DE MARIO BROS.

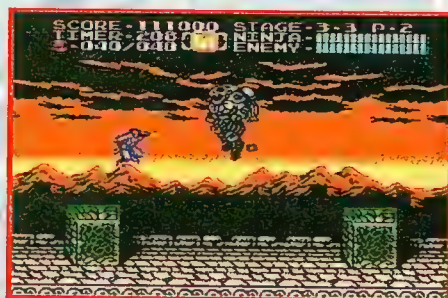
## N I N J A G A I D E N 2



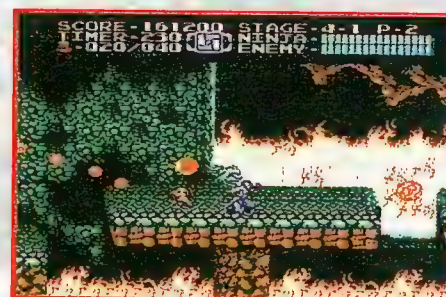
SI TENEMOS EN CUENTA QUE ESTOS TITULOS ESTAN DESCATALOGADOS, ES UNA OPORTUNIDAD UNICA.



LOS COLECCIONISTAS NO DEBEN PASAR POR ALTO EL REGALO QUE TECMO NOS OFRECE.



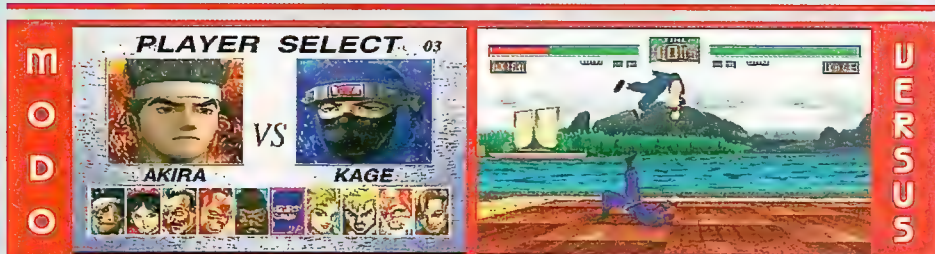
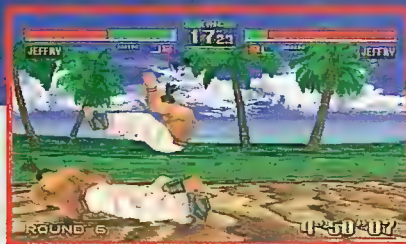
AUNQUE PARECE IMPROBABLE QUE NOS LLEGUE ESTE TITULO, OJALA QUE ALGUIEN LO TRAIGA.



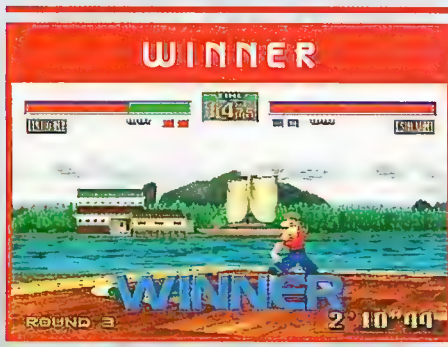
MUCHOS SE EMOCIONARAN AL VER ESTAS PANTALLAS QUE TRAEN TANTOS RECUERDOS.



Los próximos títulos para Saturn superarán a los ya conocidos.



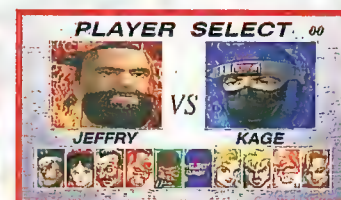
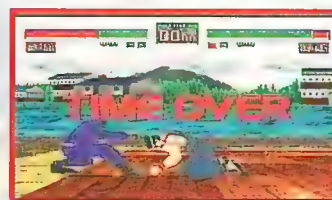
LAS DIFERENCIAS ENTRE LA VERSION SATURN Y LA RECREATIVA SON, PARA SORPRESA DE MUCHOS, PRACTICAMENTE INAPRECIABLES.



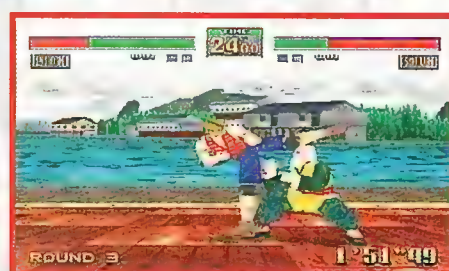
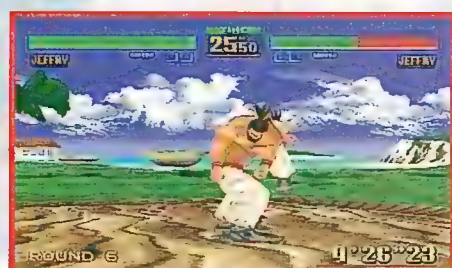
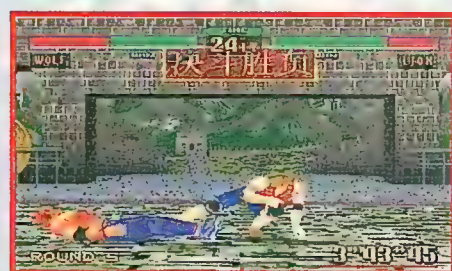
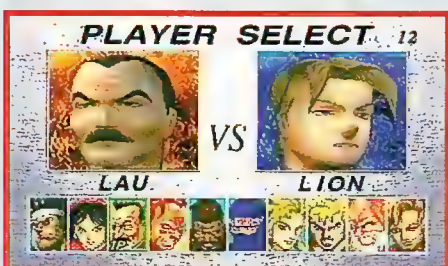
**T**odos los usuarios de Saturn se encontraban expectantes ante este evento. VIRTUA FIGHTER 2 está a punto de caramelo, aunque tendréis que esperar hasta principios del 96 para verlo en las tiendas. En esta ocasión los integrantes de AM2 se han tomado su tiempo para obtener un resultado brillante en todos sus apartados. Gráficamente, el juego es prácticamente idéntico al arcade original, con texturas tanto



# VIRTUA FIGHTER 2



AL IGUAL QUE EN LA MAQUINA, DISPONEMOS DE UN EXTENSO CATALOGO DE PERSONAJES.

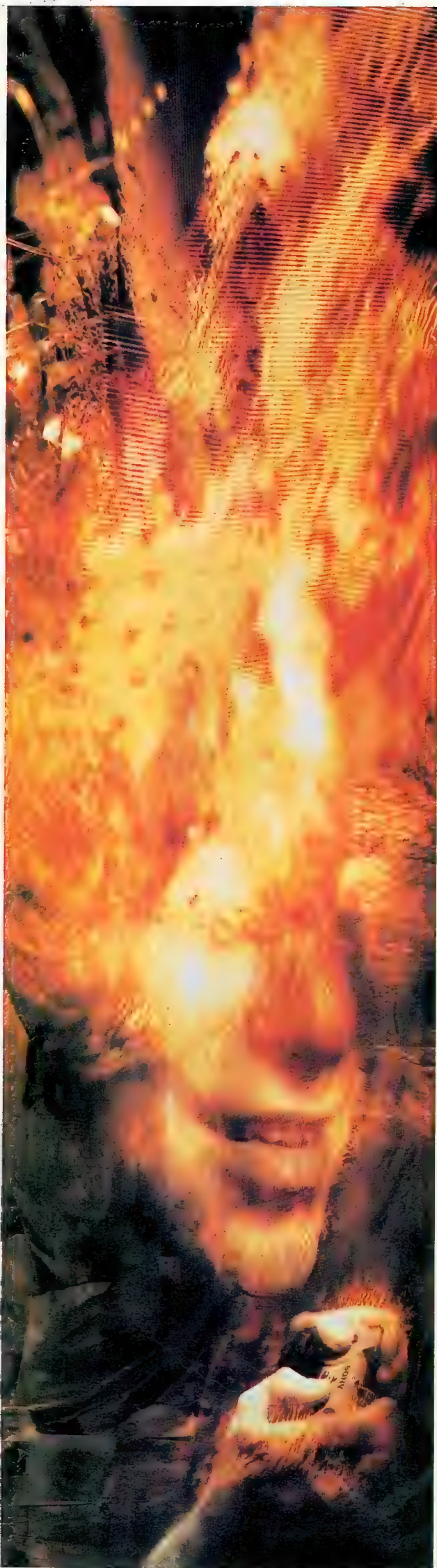


para los luchadores como para los excepcionales escenarios que sirven de marco a los combates. También se han incluido los dos personajes nuevos que había en la máquina, y todas las llaves especiales que han hecho de este título uno de los juegos más espectaculares y jugables dentro del ámbito de la lucha. VIRTUA FIGHTER 2 se consolida como el mejor título de Saturn del género y el aspirante más firme para desbancar a TEKKEN de su real trono. Dentro de unos meses conoceremos al ganador.

R. DREAMER



ÉSTA ES  
UNA CONSOLA  
PARA MENTES  
ABIERTAS.  
EN SENTIDO  
LITERAL



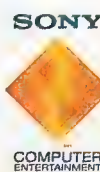
**PLAYSTATION** ES LA CONSOLA MÁS PODEROSA QUE EXISTE. 5 PROCESADORES, UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD, UN CHIP DE SONIDO DE 24 CANALES. MÁS 360.000 POLÍGONOS POR SEGUNDO, GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES CON 16,8 MILLONES DE COLORES, MÚSICA CON CALIDAD DE COMPACT-DISK. TU MENTE NO PODRÁ CONTENER TANTO PODER Y REVENTARÁ COMO UNA PRESA ANTE UN RÍO DESBORDADO. SUS JUEGOS SON ALUCINÓGENOS



CON **RIDGE RACER** TENDRÁS EN CASA UN ARCADE DE CARRERAS. Y EN **WIPE OUT** DESCUBRIRÁS EL DESAFÍO DE LA LEY DE LA GRAVEDAD. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**.



ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.







## J E F E F I N A L



*En el interior de este camión se encuentra el primero de los Jefes. Deberás ser más rápido que él.*

## V I C T I M A



*Siguiendo la tradición de los juegos estilo OPERATION WOLF, aquí tenéis a la sufrida víctima.*

# VIRTUA COP

**L**as cosas han cambiado mucho para los usuarios de **Saturn** en los últimos meses, que contemplaban estupefactos la superioridad en el manejo de polígonos de la consola de Sony frente a los imperfectos **DAYTONA USA** y **VIRTUA FIGHTER**. Pero con la aparición de **VIRTUA FIGHTER REMIX** algo empezó a cambiar, y está claro que después de observar maravillas como **SEGA RALLY** o este magnífico **VIRTUA COP**,

## B E G I N N E R



## M E D I U M



**Saturn** ha dado un salto de gigante en cuanto a la calidad de sus juegos. Miles de polígonos en pantalla sin el más mínimo parpadeo, texturas tan detalladas como en el original, desarrollo frenético, y acción vibrante son las claves para este nuevo éxito de **AM2** para **Saturn**, que incluso incorpora la pistola de la máquina. Por fin estos chicos comienzan a saber de lo que es capaz esta gran consola y crean juego acordes con sus posibilidades.

R. DREAMER

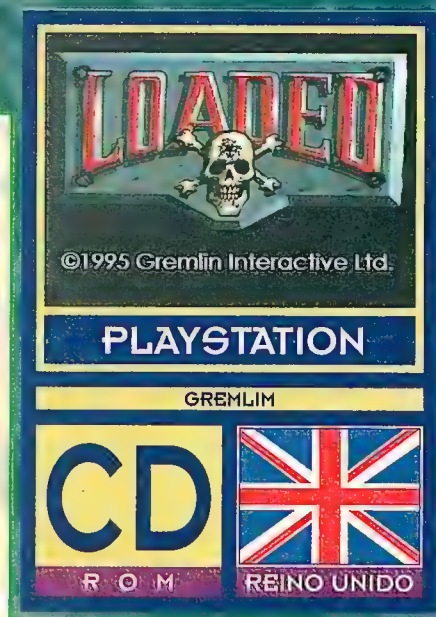


CREASE O NO,  
HACE CUATRO AÑOS  
UN GRUPO DE HUMANOS  
PUSO UN HUEVO.

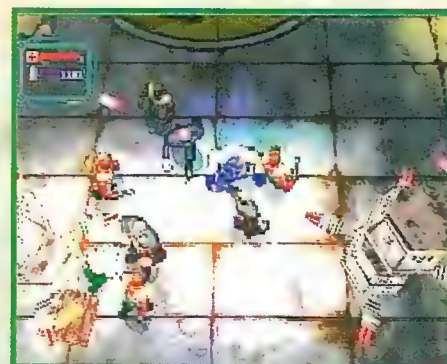


YA NO  
PODIAMOS MANTENERLO  
EN SECRETO.





**Seguro** que alguna vez habréis jugado -o por lo menos los recordaréis de estas páginas- con programas como MERCS, CHAOS ENGINE, ALIEN BREED o TRUE LIES. Pues bien, ahora imaginaos que alguien retoma ese mismo modelo de juego y lo desarrolla para aprovechar al máximo las fantásticas posibilidades técnicas de **PlayStation**. Si vuestra cabeza funciona como es debido, cosa que no dudamos,



la imagen resultante debe ser este **LOADED** de la compañía británica **Gremlin**, un auténtico espectáculo gráfico y técnico que además resulta tremendamente adictivo. Perspectiva aérea, espectacular empleo de las 3D, asombrosos efectos visuales y otras sabrosas sorpresas adornan esta impecable producción. Abrirse paso dentro de un mundo infestado de seres malignos y máquinas asesinas que no cesan de disparar, requiere de toda nuestra inteligencia, rapidez de reflejos y mucha, pero que mucha habilidad con el gatillo. En nuestro próximo número podréis saber todos los detalles de este gran juego para **PlayStation**, hasta entonces disfrutad con estas pantallas.

R. DREAMER &amp; DE LUCAR

# LOADED



# ZOOM



**LOADED de Gremlin es un auténtico espectáculo para los ojos. Explosiones de proporciones antológicas, cientos de enemigos, acción sin límites y sin pausas.**

# LLAVE





# SUPER MARIO WORLD 2. PRESENTAMOS EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS JAMAS INCUBADO.



TAPSA/NWayer

LO QUE  
PLATAFORMAS

HA HECHO QUE LOS DEMÁS YA SEAN HISTORIA. PORQUE POR PRIMERA VEZ SE UTILIZA LA TÉCNICA MORPHMATION, QUE PERMITE LA GENERACIÓN DE EFECTOS TAN ESPECIALES COMO EL SCALLING Y LAS ROTACIONES DE 360 GRADOS. Y PORQUE SU CHIP SUPER FX2 GESTIONA HASTA 6 PLANOS DE SCROLL SIMULTANEAMENTE. TODO ELLO CON EL OBJETIVO DE LLEVAR A BABY MARIO (SÍ, EL MARIO QUE TÚ CONOCES, PERO RECIÉN NACIDO) A LA TIERRA DE SUS PADRES. PERO ANTES TENDRÁS QUE PASAR POR 6 FANTÁSTICOS MUNDOS, CON 8 FASES CADA UNO, EN LOS QUE TE ENCONTRARÁS 130 ENEMIGOS DIFERENTES. SUPER MARIO WORLD 2: TODA LA DIVERSIÓN DE MARIO Y YOSHI MULTIPLICADA POR 2.

HACE 4 AÑOS PARECÍA UN SUEÑO, HOY ES EL MEJOR JUEGO DE  
CREADO PARA UNA CONSOLA: SUPER MARIO WORLD 2, EL JUEGO QUE

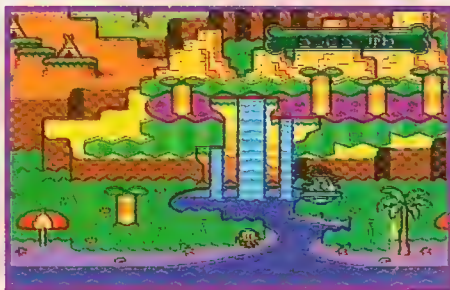


¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44



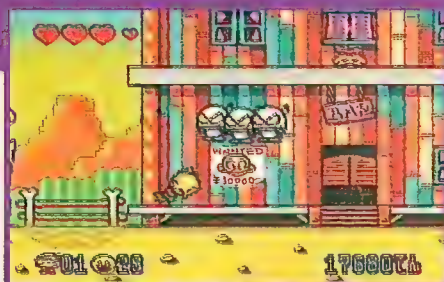
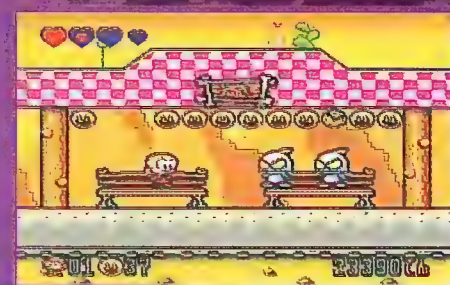
Nintendo España, S.A.





Con pocos meses de diferencia respecto al lanzamiento europeo de la primera parte, **Hudson Soft** ya tiene preparadas y dispuestas las nuevas aventuras de su héroe mascota. Su título no puede ser más «original»: **SUPER B.C. KID 2**.

Mientras se deciden o no a estrenar B.C. KID en la flamante **NEC-FX**, **Hudson** ha vuelto a apostar por **Super Nintendo** en un nuevo arcade de plataformas marcado por unos gráficos realmente curiosos y un sentido del humor aún mas «china-ka» y gamberro todavía. Como recordaréis, en la anterior entrega Kid lograba capturar y encerrar de una maldita vez al



# SUPER B. C. KID 2

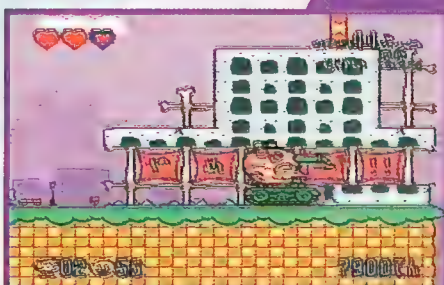
rey de los cabeza-huevo. Pues bien, provenientes de la otra punta de la galaxia y con el objetivo de liberar al rey de su encierro, en esta segunda parte hacen su aparición un siniestro grupo de cinco individuos, denominados los Fulanos Siderales, los cuales pondrán en serios aprietos a nuestro héroe a lo largo de seis largas fases. Estas comprenden lugares tan diferentes como el lejano Oeste, la Selva o incluso un Cementerio, en el que Kid sufre la agonía de la muerte, convirtiéndose en un **zombie** en busca de su alma. Una vez más, **Hudson Soft** ha hecho del humor la nota más característica de esta saga, alcanzando niveles de locura sólo comparables a los del **PC KID 2** de **PC Engine**. Prueba de ello son los diferentes vehículos a los que Kid tiene acceso, como un helicóptero con forma de gorriño, o las numerosas transformaciones a las que se ve sujeto cada vez que consume carne u otros **items**.

La calidad gráfica de **SUPER B.C. KID 2** es, como podéis comprobar viendo las

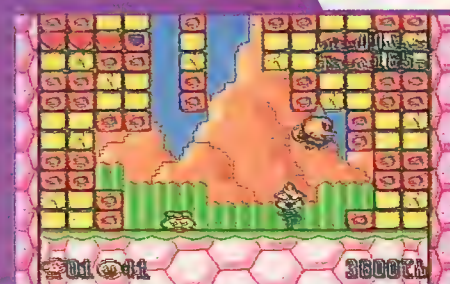
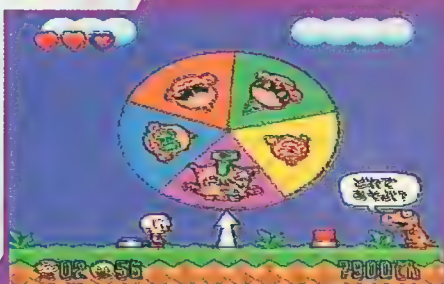
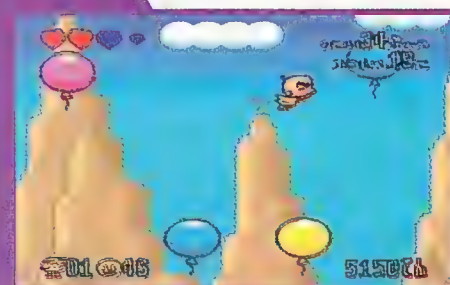


SI ALGO HA HECHO LEGENDARIA ESTA SAGA HAN SIDO SUS ADICTIVAS FASES DE BONUS. B.C.KID 2 NOS OFRECE LA OPORTUNIDAD DE DISFRUTAR DE CINCO TREPIDANTES SUBJUEGOS DE MUY VARIADO DESARROLLO.

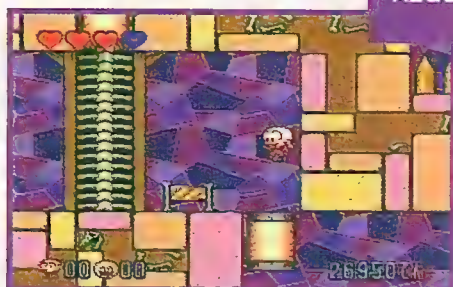
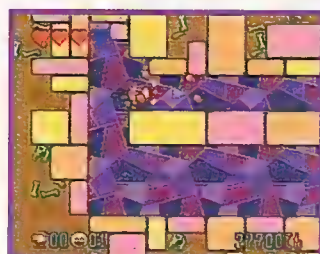
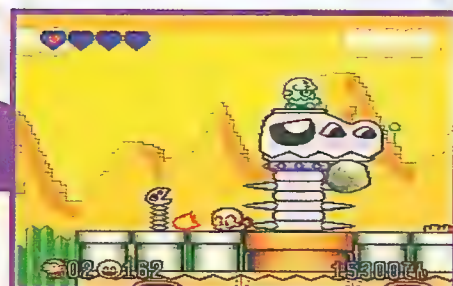
## LOS NUEVOS



## BONUS STAGE







Hudson Soft es, para los más experimentados en este mundo de los videojuegos, una de las mejores compañías. Un juego avalado por su sello suele ser sinónimo de calidad.



## EL HOMBRE DE



## LAS MIL CARAS



AL IGUAL QUE EN TODAS SUS AVENTURAS ANTERIORES, KID PUEDE ADOPTAR MIL FORMAS DIFERENTES DEBIDO A LAS PROPIEDADES DE ALGUNOS ITEMS. GRA-



CIAS A ELLOS PUEDE TRANSFORMARSE EN UN MUTANTE DE ASNO Y LA GARTIJA, EL HOMBRE DE **BLACK & DECKER** O UNA BAILARINA. BUEN HUMOR ANTE TODO.

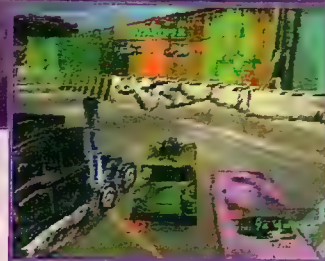
pantallas, realmente espectacular, aprovechando plenamente el amplio espectro de colores de los que hace gala la paleta de **Super Nintendo** para crear unos mundos absolutamente delirantes, de aguas verdes y cielos anaranjados. Por las últimas noticias que nos han llegado, parece ser que esta segunda parte no se va a hacer de rogar

tanto como la primera, y muy pronto podremos disfrutar de ella en España vía **Virgin** (distribuidores del juego en Europa). Cuando eso suceda os ofreceremos una completa *review* de esta nueva y delirante locura de **Hudson Soft** que promete dejar en mera anécdota su fenomenal anterior entrega para los 16 bits de **Super Nintendo**.

NEMESIS







Aunque apenas han pasado unos cuantos meses desde su aparición en el mercado mundial, ya empezamos a comprender a qué se referían los mentores de **PlayStation** cuando nos hablaban de fuertes emociones. **TWISTED METAL** de **Single Trac** es uno de los nuevos títulos que adornarán dentro de muy poco tiempo (de momento sólo tenemos una *beta*) su impresionante lista de éxitos. El programa es, por resumirlo de algún modo, como un **DOOM** motorizado en el que debemos acabar con todos los contrincantes que encontremos en los diferentes escenarios. Para ello será preciso demostrar un perfecto dominio de



nuestro «cacharro» y, quizá lo más importante, de nuestro impresionante arsenal. Los vehículos entre los que podremos elegir son un total de doce, y van desde el clásico coche de policía hasta el gigantesco camión norteamericano. En la selección de nuestra fortaleza rodante deberemos tener en cuenta elementos tan importantes como son su resistencia, maniobrabilidad o velocidad. Por lo demás, recordad el infierno de fuego y destrucción de **DOOM**, añadidle una opción de dos jugadores simultáneos, mucha velocidad y escenarios urbanos. El resultado será **TWISTED METAL**.



DE LUCAR



## DOS JUGADORES

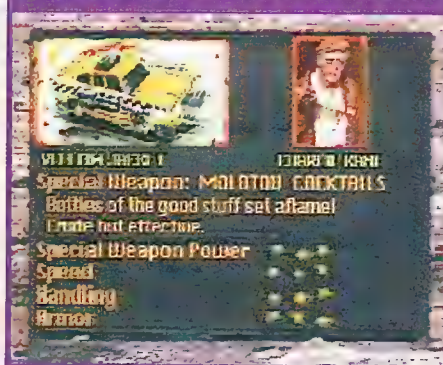


La opción para dos jugadores simultáneos en split screen es uno de los puntos fuertes del juego. Los «piques» prometen ser antológicos.

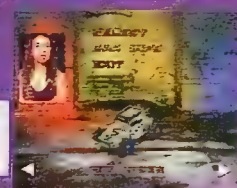
# TWISTED METAL



## CARACTERÍSTICAS



# VEHICULOS





# **PAC** ha vuelto... y está **HAMBRIENTO!!!**



**namco**

Tú y **PAC**... juntos de nuevo en  
**Mega Drive, Gameboy y CD-i.**

**Philips Media**

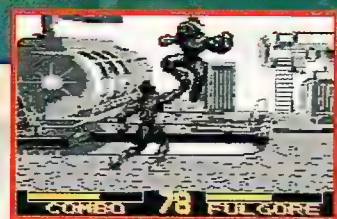
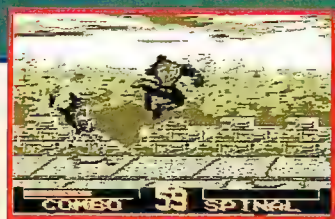
PAC - PANIC™ & © NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

En exclusiva para

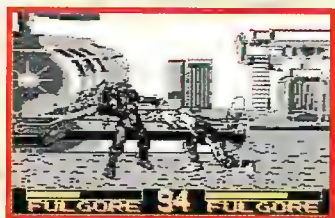


y Tiendas **El Corte Inglés**





**F · U · L · G · O · R · E**



**EYEDOL**



La espectacularidad y brillantez de la recreativa ha encontrado su lugar en esta versión para Game Boy.

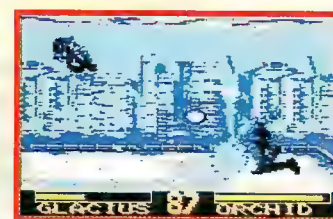
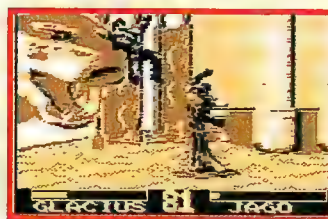
**GAME BOY**

RARE

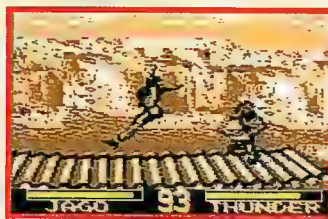
**4**

MEGAS REINO UNIDO

**G · L · A · C · I · U · S**

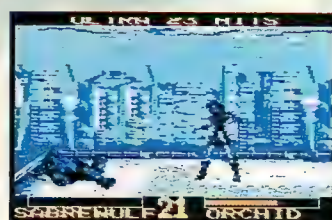


**J · A · G · O**



# KILLER INSTINCT

Los chicos de Rare vuelven a demostrar una vez más que se mueven como pez en el agua en el entorno de **Game Boy**. Avalados por el éxito que ha obtenido **DONKEY KONG LAND**, se han atrevido a trasladar toda la magia de, «el rey del combo» **KILLER INSTINCT** a la portátil de **Nintendo**. A pesar de que Riptor y Cinder han desaparecido en esta versión, los ocho personajes restantes mantienen en alto el pabellón de un juego que se convertirá en uno de



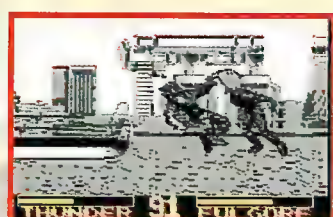
**O · R · C · H · I · D**



**S · P · I · N · A · L**



**T · H · U · N · D · E · R**



los títulos estrella de **Game Boy**. Al igual que en la versión de 16 bits, podréis disfrutar ejecutando espectaculares combos de más de 20 impactos. En definitiva, una maravilla técnica que junto a **STREET FIGHTER II** cubre el inmenso vacío que GB tenía en este género. El mes que viene os ofreceremos un completo estudio sobre el juego que dejará bien a las claras la potencia de esta gran portátil.

R. DREAMER



# La NBA de última generación

**EA SPORTS™ presenta la NBA de última generación.** La tecnología de 32 bits ha creado Virtual Stadium™ y la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee. Incluye 32 equipos de la NBA, con 2 nuevos equipos en expansión, los Vancouver Grizzlies y los Toronto Raptors. Incluso es posible crear jugadores propios, lo que permite seguir todos los cambios que se produzcan en la NBA durante la temporada completa. Se han incorporado más de 40 funciones nuevas, incluyendo diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo le llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA. **Ha cambiado el mismísimo juego: es NBA Live 96.**



Disponible en PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™



If it's in the GAME, it's in the GAME

Visite  
EA SPORTS  
en Web en  
<http://www.ea.com/>

EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" y Virtual Stadium son marcas registradas de Electronic Arts. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts. Las identificaciones individuales y de los equipos de la NBA son marcas registradas, derechos protegidos por copyright y otras formas de la propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y de los respectivos equipos y no se pueden utilizar, en parte o en su totalidad, sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Sega y Mega Drive son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd. Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de Nintendo Company, Ltd. Las pantallas mostradas corresponden a la versión CD de PC. En otras versiones pueden variar.

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65  
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**





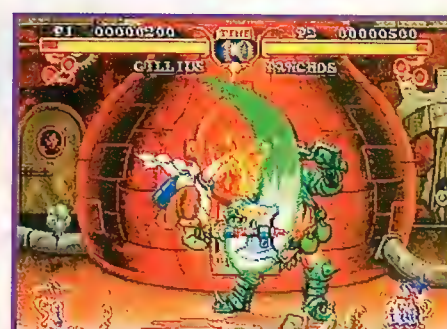
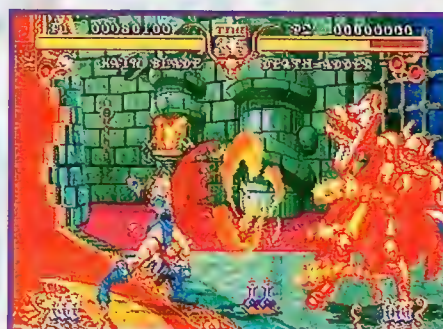
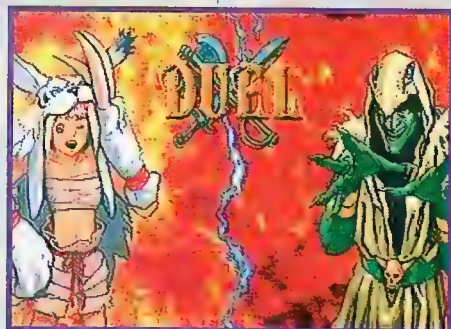
**H**ace ya mucho tiempo que la saga GOLDEN AXE inició su andadura. Tras su paso por las salas recreativas, GOLDEN AXE, GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH-ADDER y GOLDEN AXE 3 salieron al mercado para *Mega Drive*. Aunque la última parte, cuya versión para consola no tenía mucho que ver con el original, no fue distribuida en nuestro país. Dos juegos de rol para *Game Gear* y *Master System*, llamados AXE BATTLER, completaron la saga hasta la llegada de GOLDEN AXE, THE DUEL. Con este lanzamiento, *Sega* vuelve a la carga con una de sus series más emblemáticas, pero esta vez en el formato de 32 bits. Aprovechando el carisma del título original han desarrollado un *beat'em-up* al más puro estilo STREET FIGHTER 2. Gráficamente nos encontramos ante un título que nos recuerda a juegos del calibre de SAMURAI SHODOWN o DOUBLE DRAGON, ambos de *Neo Geo*, sobre todo cuando se produce el típico *zoom* que ha caracterizado a estos lanzamientos. Se han mantenido también ele-



# GOLDEN AXE: THE DUEL

mentos propios del juego original, como pollos para reponer energía o un enanito que aparece en pantalla dejando pó-cimas necesarias para ejecutar impresionantes golpes especiales.

R. DREAMER

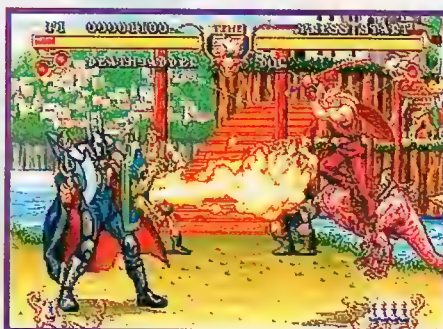


## RANKING

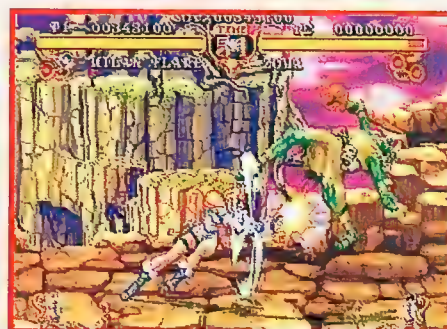


Este título trae toda la magia de los *beat'em-up* clásicos para los 32 bits de Sega.

La calidad gráfica de este lanzamiento queda fuera de toda duda como podéis ver en estas pantallas.



## VERSUS



Como suele ser habitual, GOLDEN AXE THE DUEL incluye la opción para dos jugadores.



LOS HEROES NI SE CREAN  
NI SE DESTRUYEN  
SOLO SE TRANSFORMAN



GAME GEAR

MEGA DRIVE



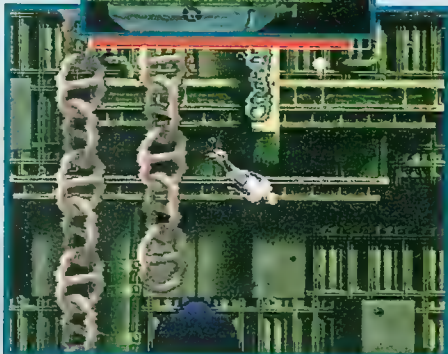
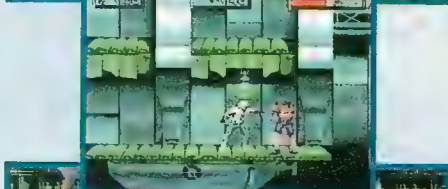
SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.



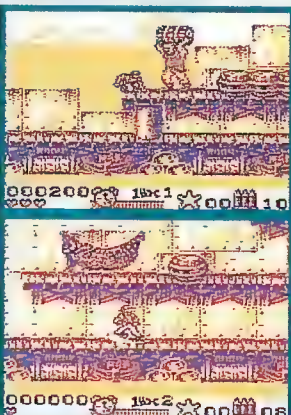
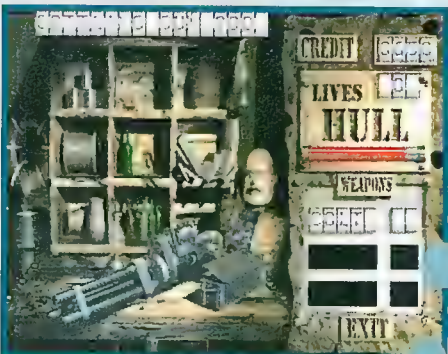
TM. & © 1995 Saban Entertainment, Inc. & Saban International N.V. All Rights Reserved. Saban's Mighty Morphin Power Rangers and all logos, characters names and distinctive likenesses thereof are trademarks of Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. TM. & © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation © 1995 Bandai America Inc. © 1995 Sega © Banpresto 1995



**SUPER  
PREVIEWS**



# WATERWORLD



DE LA VERSIÓN PARA GAME BOY POCO MÁS SE PUEDE DECIR YA QUE, POR LO MENOS EN LA BETA DE QUE DISPONEMOS, NO INCLUYE OPCIONES PARA SUPER GAME BOY. EL ESQUEMA ES MUY SIMILAR AL DE SNES, PERO CON UNA MEJOR ANIMACIÓN EN EL PROTAGONISTA CENTRAL.

Dentro de poco tiempo seremos testigos de un curioso fenómeno: la conversión de una película al videojuego llegará antes de que esta se estrene en la gran pantalla. Aunque este no sea el caso, ya podemos mostraros una Beta para SNES de WATER WORLD, esa macroproducción cinematográfica que casi le cuesta a Kevin Costner la cartera y el matrimonio. Olvidándonos de esos 20.000 dólares, es hora de dar la bienvenida a la última gran licencia de Ocean, la película más taquillera de las últimas semanas cuya versión para Super Nintendo responde al mismo esquema

**WATERWORLD**

**SUPERNINTENDO**

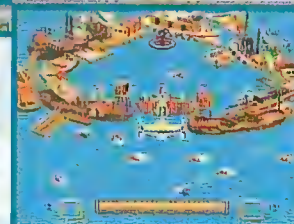
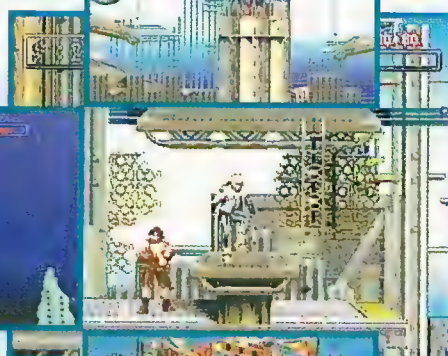
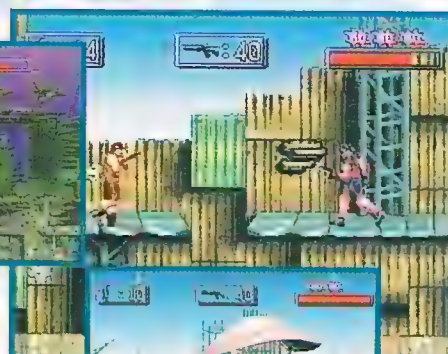
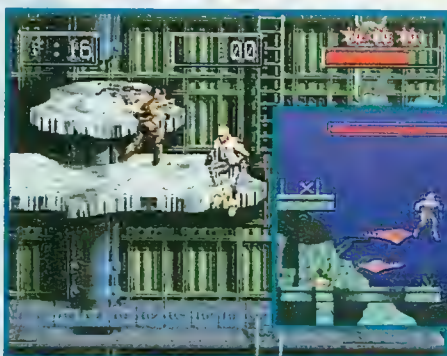
OCEAN

**16**



MEGAS

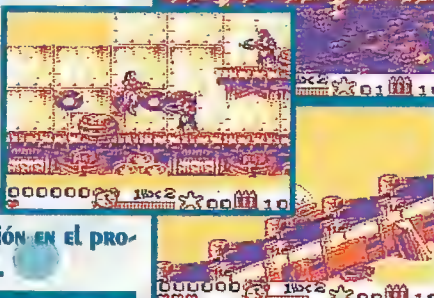
REINO UNIDO



## T I E N D A

Al finalizar un número determinado de fases, se nos brinda la posibilidad de entrar en alguna de las tiendas que hay en los atolones, donde además de reparar nuestra embarcación, podremos realizar algunas compras.

## VERSION GAMEBOY



de títulos como JUDGE DREDD, STAR GATE, TIME COP o DEMOLITION MAN. En esta ocasión, el juego cuenta con dos partes bien diferenciadas: una es una especie de shoot'em-up a bordo de un velero, y la otra, una mezcla de plataformas y arcade con tiempo e items limitados. El diseño gráfico es bastante fiel al film, con sprites de gran tamaño, buena animación y gran colorido. En nuestro próximo número os ofreceremos todos los detalles de la última licencia de Ocean.

J.C.MAYERICK



# EL QUE ME BUSCA ME ENCUENTRA

**STREET FIGHTER II**

**AHORA EN**

**GAMEBOY**



Solero&Solero

**Nintendo**

El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 41

**Nintendo**

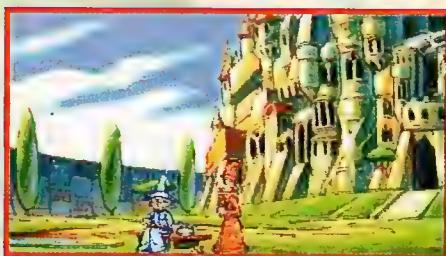
Nintendo España, S.A.  
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



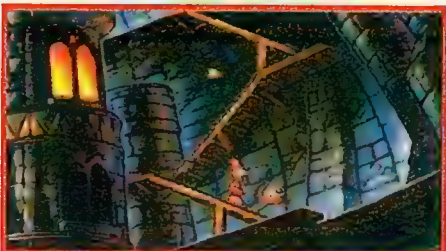
# DISCWORLD



*DISCWORLD posee una gran belleza gráfica y nos proporcionará muchas, pero muchas horas de diversión.*



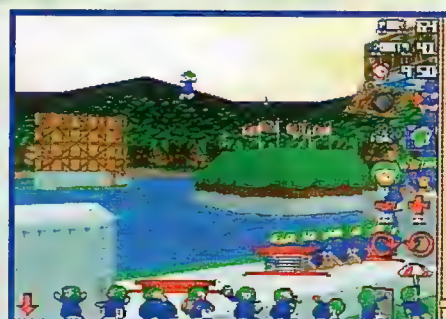
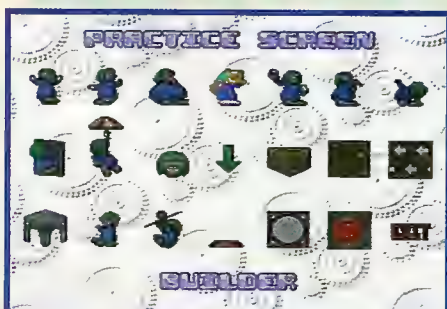
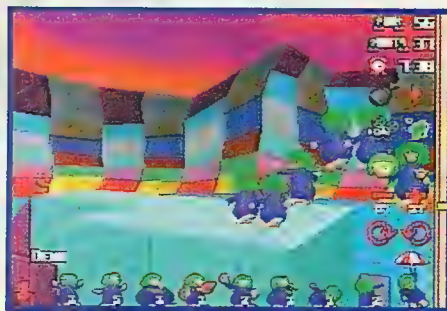
*Esta original aventura gráfica será encargada de abrir el género en el sistema PlayStation de Sony.*



**P**sygnosis inaugura el género de la aventura gráfica en *Playstation* con un título que ya se encuentra disponible para *PC* y *Macintosh*. **DISCWORLD** nos narra la peripecias de un despistado aprendiz de mago al más puro estilo de los clásicos de **Lucas** y **Sierra**. El joven pupilo deberá pasar una serie de pruebas para conseguir el título que le acredite como mago. Reseñar que, por fortuna, tenéis la opción de elegir los subtítulos en castellano.

R. DREAMER

# 3D LEMMINGS



**T**ras un largo periplo por todos los sistemas conocidos, los Lemmings se apuntan a la movida 32 bits y se presentan en *PlayStation* con una imagen completamente nueva, una imagen en 3D. Aunque no haya afectado lo más mínimo a la total necesidad de estos seres, el cambio de formato nos permitirá disfrutar de un juego completamente distinto donde, por fin, la inteligencia se mezcla con el espectáculo visual. Nuevos problemas, increíbles situaciones por resolver y la misma jugabilidad de siempre con una ambientación sonora como nunca habíamos conocido.

DE LUCAR



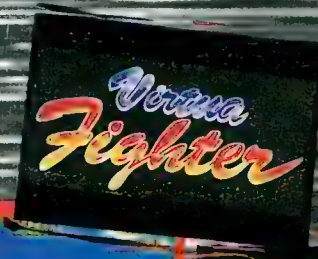


**SEGA** the  
GAME is NEVER  
Over.

CLASIFICADAS "X"

LO MAS CALIENTE DE ESTE INVIERNO

ESTAS IMAGENES PUEDEN HERIR TU SENSIBILIDAD



MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS





# ZOOP



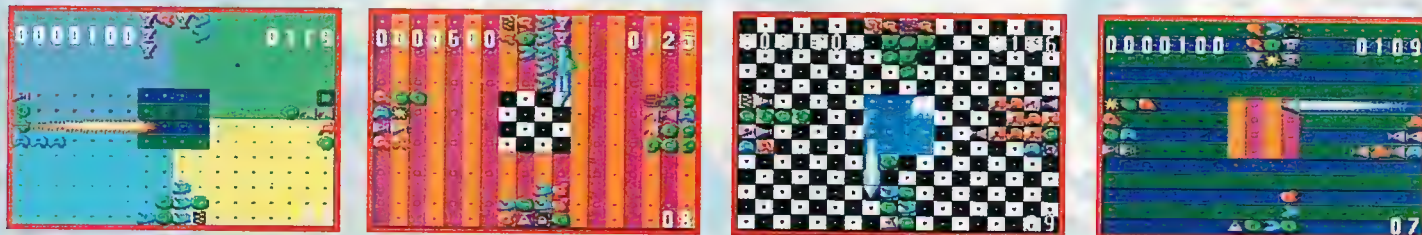
El mundo de los videojuegos depara siempre agradables sorpresas. Una de ellas es este divertido **ZOOP**, un juego de inteligencia que escapa a los cánones establecidos. De hecho, podemos afirmar que es el concepto de juego más brillante desde los tiempos del TETRIS. Al igual que en el puzzle ruso, a través de unos gráficos increíblemente sencillos nos abriremos a un universo en el que la jugabilidad y la adicción alcanzarán unos límites realmente insospe-

chados. Las opciones también son sencillas, ya que únicamente podremos prefijar el nivel de dificultad y la rapidez en la aparición de fichas. La mecánica del juego es simple. Controlamos a un triángulo situado en la parte central de la pantalla, y disparamos hacia las fichas que se van acercando poco a poco. Podremos eliminar sólo a las que tienen el mismo color que nosotros. Estamos ante el tipo de juego que sólo se puede explicar si se juega. Sólo una cosa está clara, y es que



desde el TETRIS no hemos visto nada que alcance tanta jugabilidad. Enhorabuena a **Viacom** por darnos la oportunidad de desentumecer nuestros dormidos reflejos mientras nos divertimos.

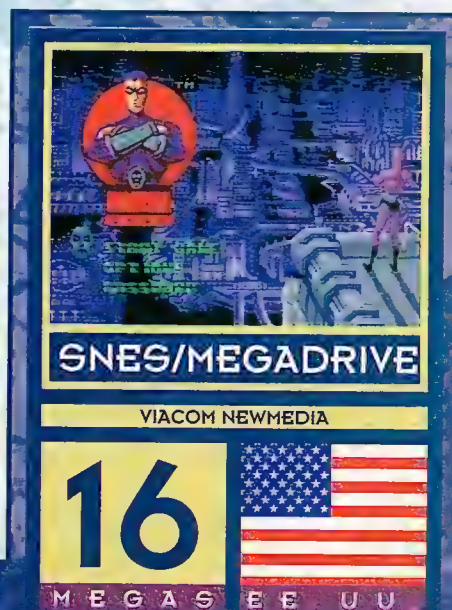
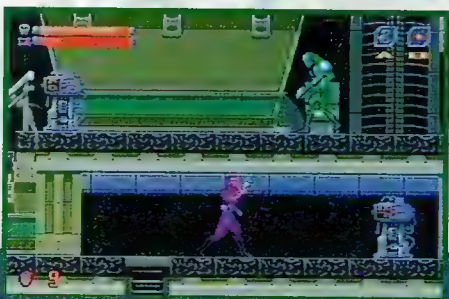
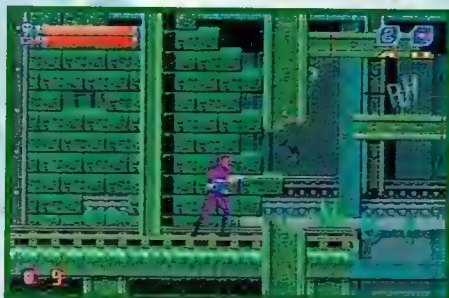
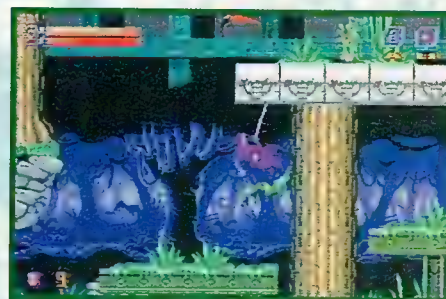
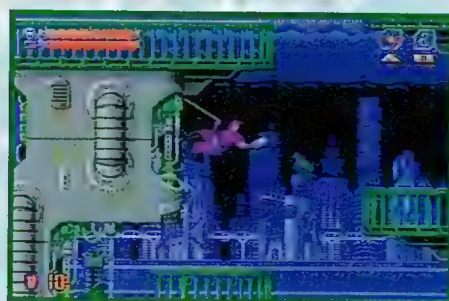
THE SCOPE



# PHANTOM

El personaje del cómic Phantom (más conocido por estas tierras como El Hombre Enmascarado) ha sido rescatado por **Viacom** para protagonizar una de sus múltiples correrías en **SNES** y **Mega Drive**. **PHANTOM 2040** es un cartucho de 16 megas con una mecánica de juego muy similar a la de **JUDGE DREDD** o **STARGATE** y en el que no tendremos ni un minuto de descanso. De ello se encargarán los miles de terroristas que campan por Metrópolis como por su casa. Para evitarlo, además de sus poderes y sus impresionantes aptitudes físicas, Phantom contará con un potente aunque limitado arsenal. Acción sin límites, diseño gráfico semejante al del cómic, efectos y melodías de calidad son algunos detalles de este gran título.

DE LUCAR





# TODOS VAIS A MORIR

## MORTAL KOMBAT 3

**Acclaim**  
Entertainment Inc.

**GAME BOY**

**MEGA DRIVE**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAME GEAR**

**Williams** W  
Williams Entertainment Inc.

Distribuido por  
**Arcadia**  
Software

MORTAL KOMBAT © 3 ©1995 Midway manufacturing company, all rights reserved. MORTAL KOMBAT, THE DRAGON LOGO, MK3 and the character names are trademarks of Midway manufacturing company. Williams® is a trademark of WMS games inc. developed under license by Sculptured Software inc. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.





*Nina Williams*

SI BAJAS LA GUARDIA,  
ÉSTA SERÁ  
TU ÚLTIMA PARTIDA.



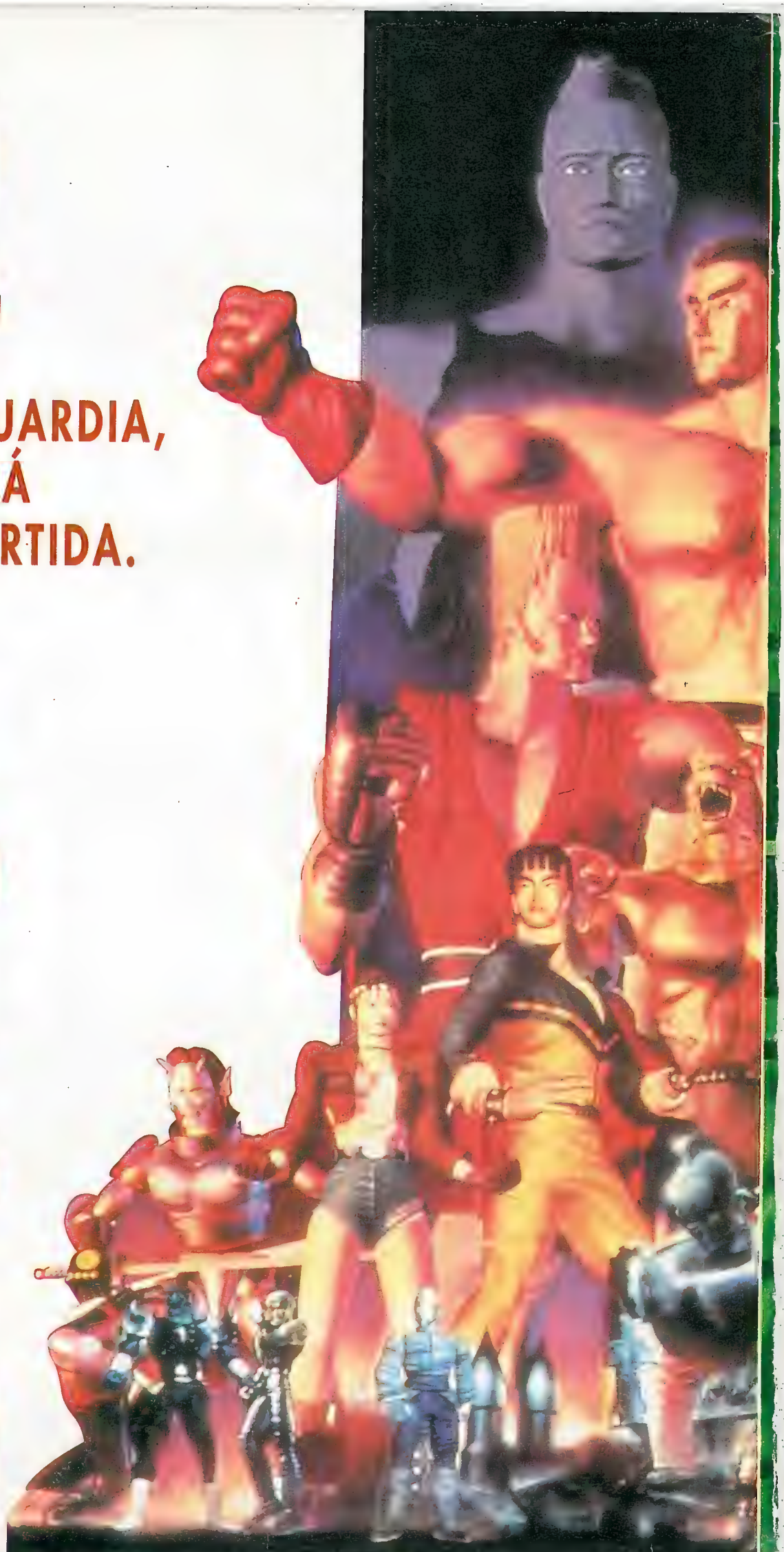
*Paul Phoenix*



*Kazuya Mishima*



*King*





# TEKKEN

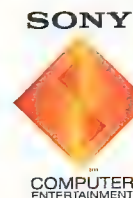


AUNQUE HAYAS VENCIDO EN OTROS JUEGOS, EN **TEKKEN** ENCONTRARÁS LA HORMA DE TU ZAPATO. EN EL NUEVO JUEGO DE LUCHA DE **PLAYSTATION**, TE ENFRENTAS A LOS Oponentes MÁS Implacables del Japón. Participáis en el Torneo del Imperio Mishima por una sola razón: el dinero. Por eso, el combate es a muerte. En sus paisajes tridimensionales de 360 grados, podrás moverte tan rápido como tu televisor aguante. Su innovador sistema de control es mucho más intuitivo, y permite ocho combinaciones de movimientos especiales a cada personaje. Los gráficos se procesan a tiempo real, 60 imágenes por segundo. Y sus texturas mapeadas reproducen cada mínimo detalle. VAMOS, ELIGE UN

PERSONAJE. NO SÓLO POR SUS CONOCIMIENTOS DE LUCHA, PIENSA QUE CADA UNO TIENE UN ENEMIGO EXCLUSIVO PARA EL COMBATE FINAL. SI VENCES, VOLVERÁS MILLONARIO A CASA. SI PIERDES, TE ENVIAREMOS EN UNA CAJA DE PINO. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.



TM





# DESTRUCTION

## derby



### CIRCUITO

**THE BOWL** Este impresionante circo de colisiones automovilísticas se convertirá en vuestro escenario favorito. En el modo *Total Destruction* deberás sobrevivir al ataque furibundo de los 19 coches restantes.

**P**ara los que ya llevamos algo de tiempo en este apasionante mundo y hemos compartido horas y horas con ese genial ordenador llamado **Amiga**, la palabra **Reflections** evoca en nuestra memoria uno de los capítulos más brillantes de la mítica máquina de juegos, el legendario **SHADOW OF THE BEAST**. La calidad técnica de este espectacular *arcade* reformó las líneas maestras del videojuego y marcó un antes y un después, catapultando al estrellato a los programadores de **Reflections**. El enorme éxito de su creación les obligaría a programar, exclusivamente para **Amiga**, la segunda y tercera parte de la sombra de la bestia y otros dos títulos de excelente factura, **AWESOME** y **BRIAN THE LION**, sin olvidar su «ópera prima» **BALLISTIX**. El factor común de estas seis obras de arte bi-

narias era la brillantez audiovisual que casi siempre relegaba a un segundo plano la tan traída y llevada jugabilidad. Los años han pasado, y **Reflections** ha continuado el vuelo junto al amparo maternal de la sabia lechuza de **Psygnosis** para posarse definitivamente sobre los cálidos circuitos de **PlayStation** y mostrar su última creación: **DESTRUCTION DERBY**. **Martin Edmonson**, fundador de **Reflections** y encargado de crear el concepto, diseño y el *modelling* del juego con **Silicon Graphics**, ha unido sus fuerzas a programadores, grafistas y músicos de la talla de **Mike** y **Robert Troughton**, **Russ Lazzari**, **Will Musson**, **Phil Baxter** y **Tim Swam**. Para analizar **DESTRUCTION DERBY** hay que olvidarse un poco de todos los juegos de temática similar creados anteriormente, porque los argumentos personales e intransferi-



# TRATAMIENTO

Calidad, imaginación y tecnología conforman el ADN





## CIRCUITO II SPEEDWAY



Como su nombre indica, en este circuito de sencillo trazado tendremos que preocuparnos de mantener una velocidad media razonable y de que la carrocería de nuestro coche no sufra en exceso.

bles de este gran título se pueden contar por docenas. Podríamos empezar con el increíble realismo con que se ha dotado a los vehículos y a las leyes físicas que rigen sus movimientos. Hasta ahora nadie había logrado plasmar con tanta perfección el efecto de las colisiones con otros vehículos. En este aspecto, **DESTRUCTION DERBY** no tiene rival conocido. Mención especial para el perfecto matrimonio entre texturas y vectores logrado por **Reflections**. Incluso cuando nuestro coche sea un amasijo de hierros humeantes, las texturas se aplican perfectamente a la informe superficie. Para lograr la victoria en este par-



## COCHES

Los tres coches que podremos elegir en **DESTRUCTION DERBY** *Rocke*, *Amateur* y *Rampart* poseen diferentes prestaciones en cuanto a velocidad y control.



# DE CHOQUE

de un nuevo clásico. Eso es **DESTRUCTION DERBY**.

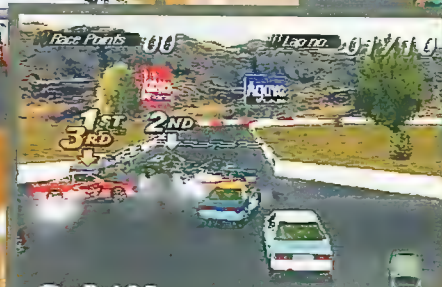
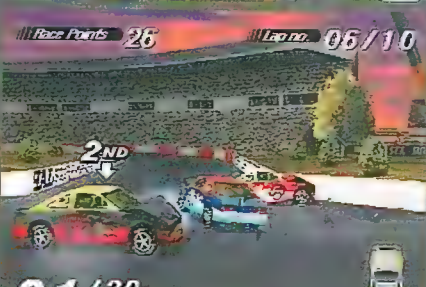




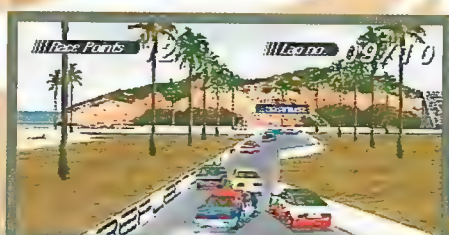
**circuito**

**III**

**CROSS OVER**



Este circuito está provisto de un mortal cruce que provocará las situaciones más embarazosas e impactantes del juego. El factor sorpresa, lo imprevisible y la limitada visibilidad decidirán el res-



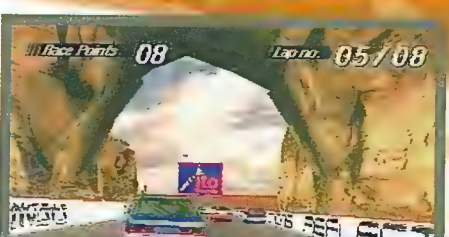
**circuito**

**IV**

**OCEAN DRIVE**



Una espléndida playa y un circuito sin demasiadas complicaciones (solo se podría destacar un estrechamiento) serán los mudos protagonistas de las múltiples colisiones entre los participantes.



**circuito**

**V**

**CACTUS CREEK**



Si el protagonista de Cross Over era un mortal cruce en este circuito tendremos que vernos las caras con dos de ellos. Procurad que vuestro pobre coche no sucumba antes de llegar a la meta.





## CIRCUITO VI CITY HEAD

De nuevo la sobriedad y un trazado clásico para este circuito de **DESTRUCTION DERBY**. Los únicos malos tragos nos los van a proporcionar un par de curvas muy pero que muy cerradas.

Particular *derby* tendrás que preocuparte de llegar en los primeros puestos y de que tu coche no quede desprovisto del necesario argumento cinético para finalizar la carrera. **DESTRUCTION DERBY** cuenta con cuatro modalidades de juego. En *Wrecking Racing* nuestro objetivo será ganar puntos y quedar en los primeros puestos. En *Stock Car Racing* lo único que importa es llegar en las primeras posiciones. *The Bowl* es un adictivo y mortal circo de colisiones. Y *Time Trials*, para finalizar, hace de la lucha contrareloj su único objetivo. Aunque todos son igual de apasionantes es inevitable hacer hincapié en el mencionado *The Bowl*, donde daremos rienda suelta a nuestros más bajos instintos automovilísticos e incluso podremos elegir una opción en la que los 19 coches adversarios intentarán destruir nuestro vehículo. *Reflections* tampoco se ha olvidado del famoso modo *Link-up* para dos jugadores simultáneos, en el que se incluyen

cuatro modalidades de juego tan sugerentes como *Duel*, *Team Pairs*, *Tag* y *Seek & Destroy*. Por cierto, para garantizar el realismo sonoro del juego (colisiones, el rugir de los motores y todo el ambiente) todos los FX han sido digitalizados gracias a **Macdonald Racing**. Otra de las opciones exclusivas de **DESTRUCTION DERBY** es la posibilidad de editar la última carrera, situando a nuestro antojo las cámaras que siguen el desarrollo de la misma, y grabarla en *Memory Card*. Pero todo esto no valdría para nada si los aumentos lúdicos no tuvieran peso específico. Afortunadamente esto no es así, y nos encontramos ante un gran simulador en el que la estrategia a seguir y el perfecto control de nuestro vehículo decidirán la suerte final de la carrera. Si no aprendéis ciertas reglas de oro terminaréis con el coche vomitando humo. El uso inteligente del freno y ciertas tácticas serán primordiales para llegar muy alto en este *derby*. Hasta aquí lo bueno del



## CIRCUITO VII MONASTERY

Sólo podremos acceder a este circuito si nos proclamamos campeones de las cinco divisiones del juego. La velocidad, un idílico paisaje y un túnel serán los protagonistas de *Ruined Monastery*.



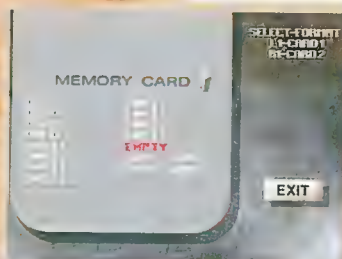
## ACTION REPLAY



La opción más espectacular y exclusiva de **DESTRUCTION DERBY** es la posibilidad de entrar en cualquiera de las cámaras de una cámara sencilla e intuitiva y grabarla posteriormente en una Memory Card.



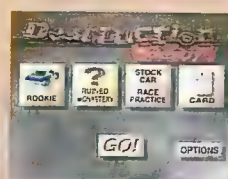
juego, pero sería de necios no reconocer algunas de las carencias de este gran título. Entre ellas podríamos citar la estrechez de algunos circuitos, el a veces molesto acceso a la unidad de CD y el limitado ángulo de visión cuando atravesamos un imprevisible cruce. Pero estos pequeños y medianos detalles no logran ensombrecer la majestuosidad con que **Reflections** ha plasmado las competiciones automovilísticas más salvajes, divertidas y destructivas. No me gustaría concluir esta *review* sin mencionar una frase que han utilizado los muchachos de **Reflections** para definir el tremendo potencial de su juego: «es lo más divertido que hayas hecho jamás estando vestido». Yo que vosotros, me lo creería.



## THE ELF



En **DESTRUCTION DERBY** los jugadores pueden elegir entre tres modos de juego: el clásico, el de los coches y el de los camiones. En el clásico los coches se destruyen entre ellos y en el de los camiones los camiones se destruyen entre ellos.



**SONY-PSYGNOSIS**  
**REFLECTIONS**  
**MEGAS • CD-ROM**  
**JUGADORES • 12**  
**VIDAS • 1**  
**CIRCUITOS • 74**  
**CONTINUACIONES • NO**  
**PASSWORDS • NO**  
**GRABAR PARTIDA • MEMORY CARD**

**GRÁFICOS**  
 ▲ Todo el apartado gráfico de DD está realizado con gran exquisitez. La simbiosis entre vectores y texture mapping lograda por Reflections es la mejor realizada hasta la fecha.

**MÚSICA**  
 ▲ Aunque es el apartado menos sorprendente de este juego, hay que reconocer que las 17 melodías se acoplan perfectamente al argumento y desarrollo del mismo.

**SONIDO FX**  
 ▲ Perfecto e impecable. El ruido de los motores, las colisiones entre vehículos y todo el sonido ambiental de DD ha sido digitalizado de competiciones reales.

**JUGABILIDAD**  
 ▲ Las cuatro modalidades de juego, los tres coches, el circuito The Bowl, la opción Link-up y el frenético y adictivo desarrollo aseguran horas infinitas de idilio junto a DD.

**GLO BAL**  
**93**

Aunque no lento chopa- posea la fre- que frontal que menda claridad nos conducirá ha- de RIDGE RACER ni- cía el simulador más el suntuoso barro- demoleador, estrepito- quismo de WIPE OUT- so y realista jamás programado. Es uno D E S T R U C T I O N de esos juegos que DERBY colapsará nuestros sentidos con hace apenas unos una sucesión de fuer- años solo era posible tes sensaciones que disfrutarlo en nuestros concluirán con un vi- sueños más salvajes.

## CUATRO CÁMARA

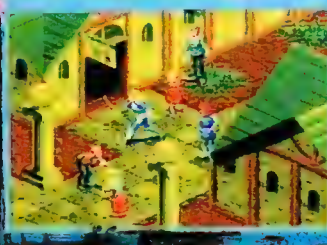
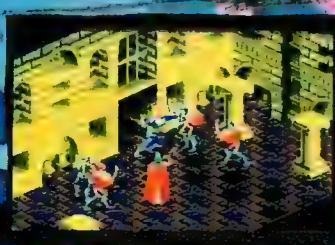


AFILA TU MENTE...  
Y TU ESPADA.

SEGA the  
GAME IS NEVER  
Over

Light  
Crusader

MEGA DRIVE





# SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND EL PEQUEÑO GRAN MARIO

Hace mucho, mucho tiempo, en los albores de la presente década, tuvo lugar un hecho que marcó nuestras vidas. Había nacido SUPER MARIO WORLD, el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Cinco años más tarde, el emblema lúdico de Nintendo regresa a SNES para hacernos olvidar el largo tiempo que hemos estado esperando su llegada.

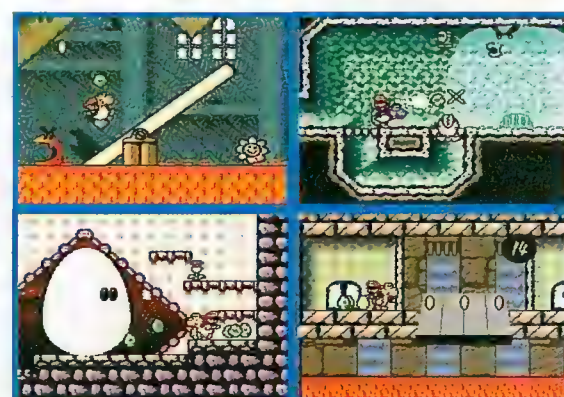
VEHICULOS



## SUPER FX2

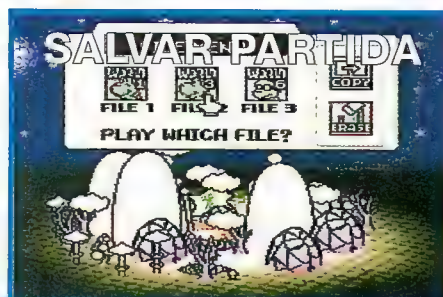


*El potencial tecnológico del chip SFX2 ha permitido que este cartucho cuente con plataformas vectoriales, Final Bosses de gran tamaño y un gran número de planos de scroll.*



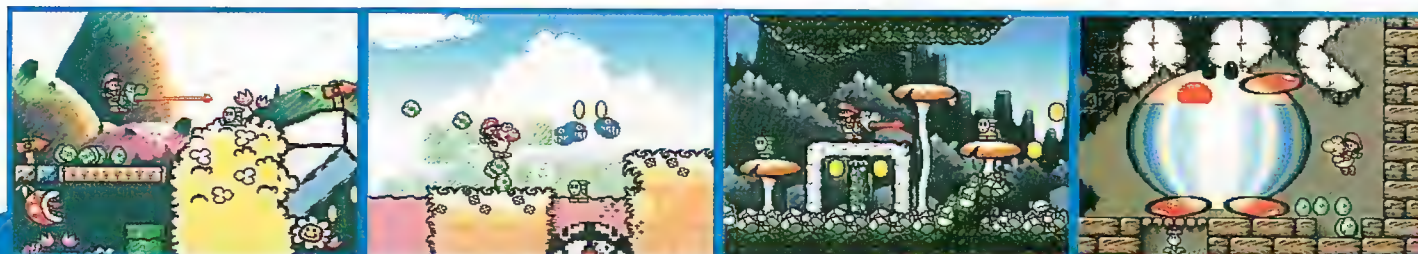


más compañías, pero que no poseen la fuerza y carisma del genial SUPER MARIO WORLD o **SMW2: YOSHI'S ISLAND**. En esta ocasión no voy a retroceder demasiado tiempo atrás ni voy a alarmaros con referencias de todo tipo. Sólo quiero que tengáis en mente el genial SUPER MARIO WORLD, con eso será suficiente. Todos estáis deseando que compare los dos títulos, y que proclame a los cuatro vientos al vencedor de la contienda. Pero me temo que es imposible decantarse por uno de los dos porque ambos son perfectos. Hacer un juego mejor que SMW era algo imposible. Nintendo elevó hace cinco años el listón demasiado alto, y lo máximo que podía hacer era igualar su calidad. Lo que sí es cierto es que el impacto social de **SMW2** será menor que el que originó su primera parte en 1990, y esto es debido a los años que han pasado desde entonces, y que SMW coincidió con el debut de **SNES** en Japón. Como os he ido contando a lo largo de estos tres últimos meses, **SMW2: YOSHI'S ISLAND** se remonta a los años en que Mario y Luigi volaban en su cigüeña rumbo a la casa de sus padres. El malvado Kamek se interpone en la ruta del bienaventurado pájaro, y consigue hacerse con uno de los tiernos infantes. El otro ocupante, Mario, cae al vacío y aterriza sobre Yoshi. A partir de ese momento comienza la primera odisea de Mario y Yoshi. **SMW2** está dividido en seis gigantes-

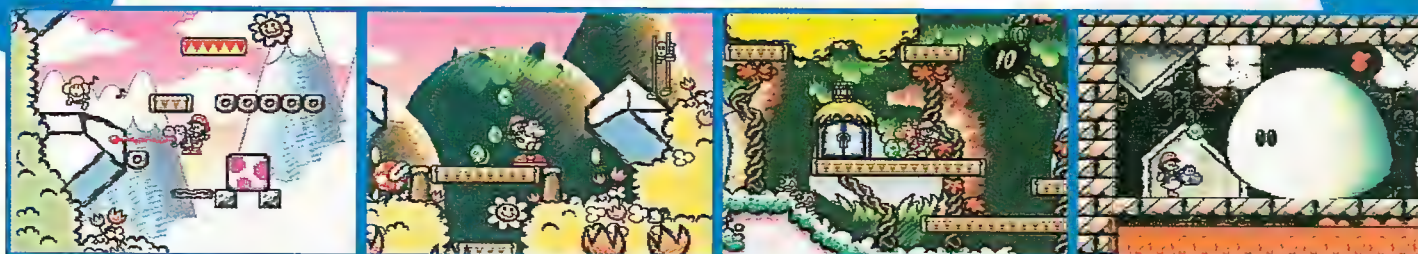


cos mundos, con ocho fases en cada uno de ellos. Al igual que sucedía en SMW, la obtención de ciertos items, el descubrimiento de zonas secretas y la exploración a fondo de todas las fases nos proporcionarán nuevas y succulentas sorpresas. Los que conozcan SMW sabrán a que tipo de sorpresas me estoy refiriendo, y esta es la gran diferencia entre estos dos juegos y el resto. En **SMW2** nuestro objetivo principal será recorrer todas las fases en busca de nuestro hermano Luigi, y superar el enfrentamiento final con Bowser. Pero nosotros podremos elegir la forma de hacerlo, atra-

vesando simplemente las fases sin complicarnos la vida en exceso o completando el porcentaje total de cada zona sin preocuparnos del tiempo que nos lleve hacerlo. Este es el verdadero espíritu de los dos juegos de Mario para **SNES**, y que los hace incomparables e inalcanzables para el resto de lanzamientos. La incorporación del chip **SFX2** en **YOSHI'S ISLAND** ha permitido a los prestidigitadores binarios de Nintendo trabajar con mucha más holgura que en anteriores ocasiones, incluyéndose rutinas gráficas propias de una consola de 32 bits, técnicas de *scaling*, hasta siete planos de *scroll*, plataformas creadas por vectores, rotaciones y deformaciones de todos los tamaños y unos *Medium* y *Final Bosses* que rozan la auténtica locura. Y lo más importante es que, pese al avance tecnológico que les permite convivir en pantalla junto a elementos más clásicos y comandados aún por la vieja **CPU** de **SNES**, no han perdido esa frescura y buen humor que sólo el señor Miyamoto sabe imprimir a sus produccio-

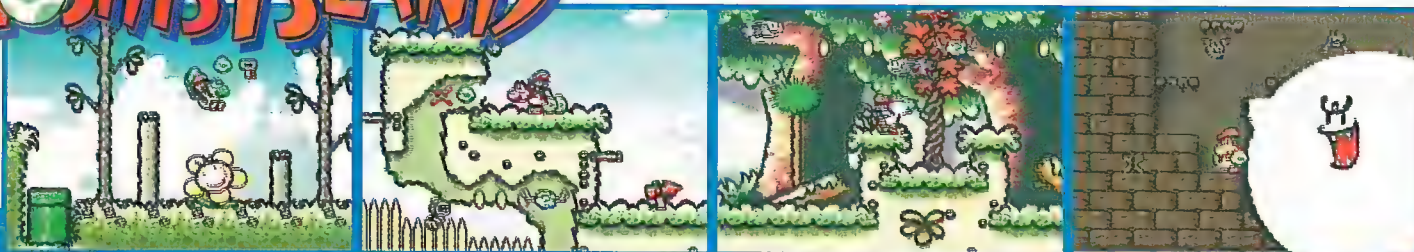


## MUNDO 1

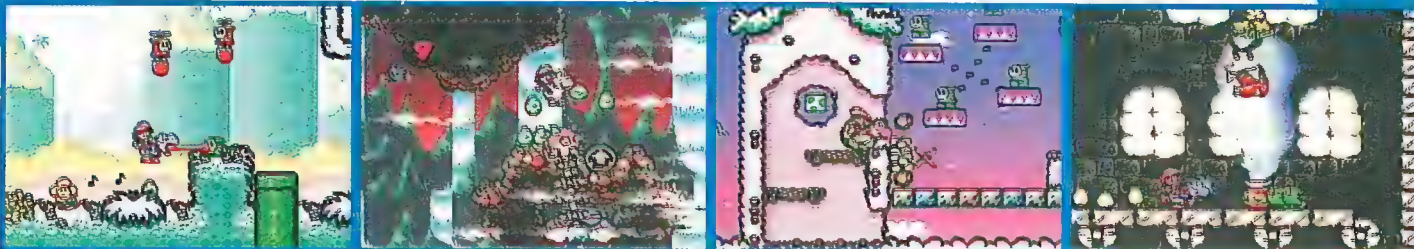




# SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



## MUNDO 2



nes. Pero todavía hay muchas cosas de las que hablar. Recordad que el primer episodio poseía 4 megas y el que nos ocupa asciende a 16, ¿qué nuevas sorpresas nos tiene preparadas Nintendo en esta ocasión?

Aquí van algunas de ellas, las que creo más importantes.

Empezaremos por las tiernas secuencias que adornan la intro de SMW2. Prestad atención especial para la melodía que las acompaña, por-

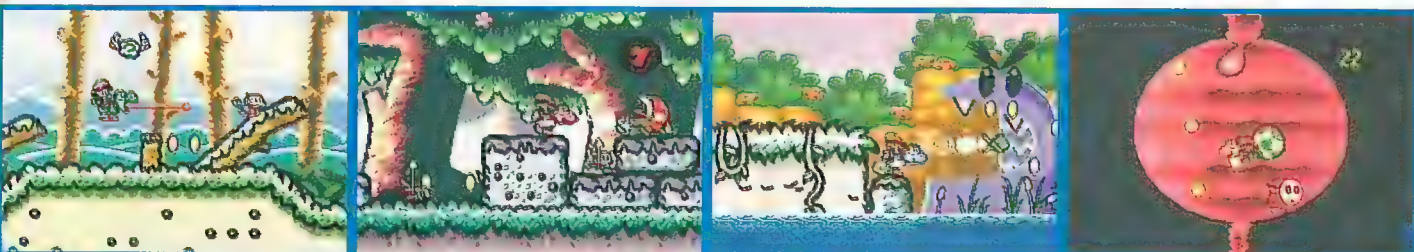


### LANZAMIENTO DE HUEVOS



que parece extraída de una auténtica caja de música. Y también a las que nos proporcionará el final de juego, donde la composición musical alcanza tintes gloriosos. El cómodo sistema para grabar partida salvará continuamente nuestros progresos. Yoshi podrá convertirse en seis

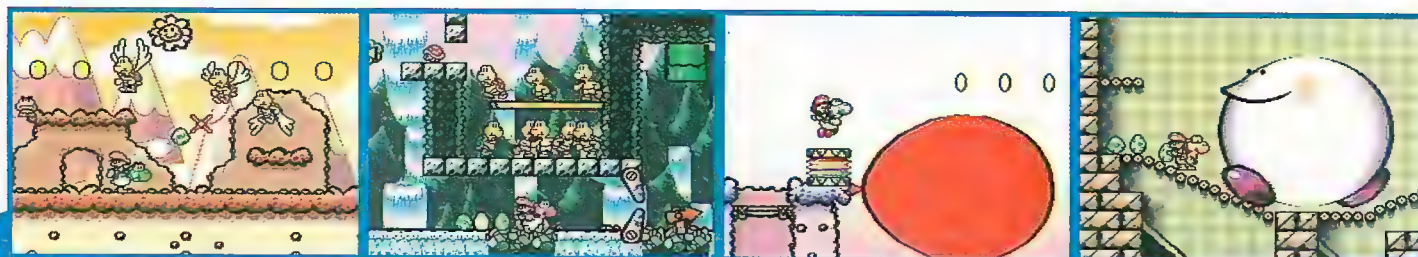
*Presionando el botón A, y ajustando nuestro punto de mira con L y R, podremos lanzar huevos mágicos.*



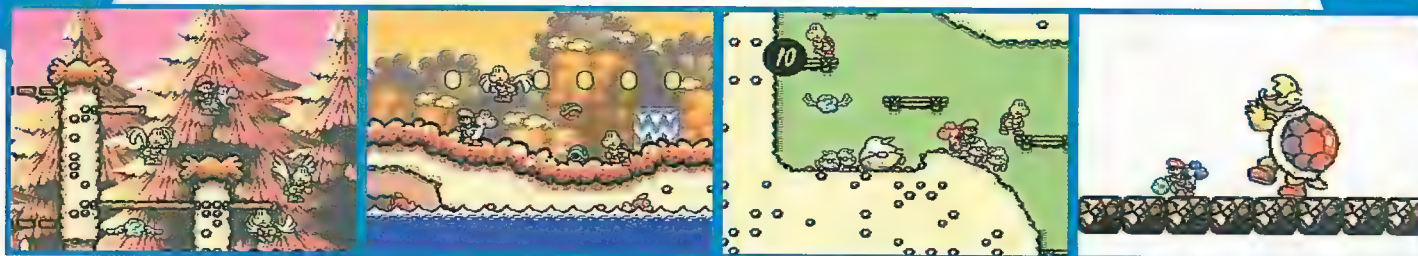
## MUNDO 3







## MUNDO 4



vehículos diferentes gracias a un simpático *morphing*, los nuevos formatos elegidos serán helicóptero, tren, submarino, coche, excavadora, topo y más adelante en trineo. Otros aspectos que han salido ganando en esta segunda parte son los juegos de *bonus* y las pruebas de habilidad, que en esta ocasión ascienden a diez, y son tan divertidos y adictivos como lo fueran en SMB3 y SMW. Por



### BABY MARIO



*Cuando cojamos la estrella, Mario se bajará de su montura y correteará por los escenarios de SMW2.*

cierto, ya que hablamos de otros capítulos de la saga, me gustaría confirmaros que en este cartucho hay múltiples y cariñosas referencias a elementos de los primeros cartuchos de Mario. Nintendo ha preferido plantearnos en SMW2 el acceso a las fases de una forma más directa y lineal, aunque la complejidad para resolver algunas (laberintos, lla-

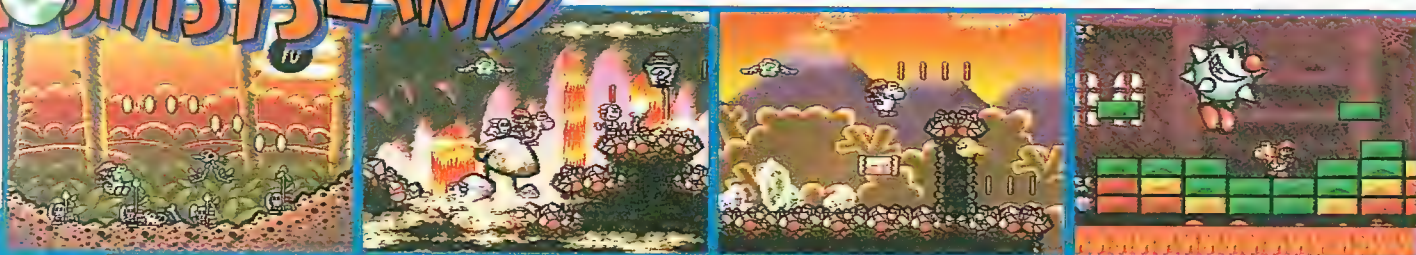


## MUNDO 5

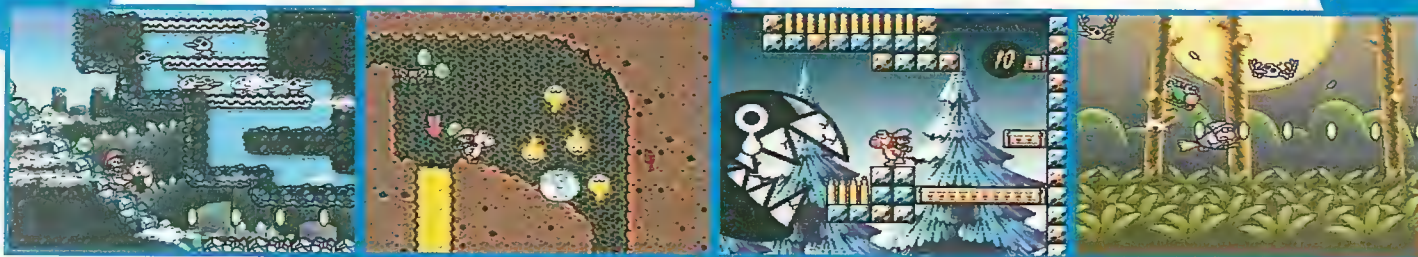




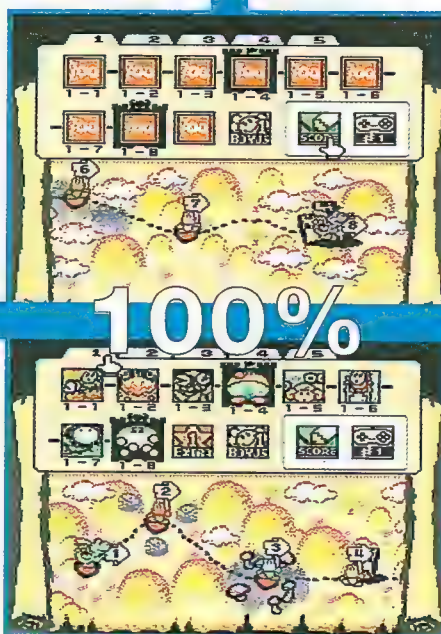
# SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



## MUNDO 6



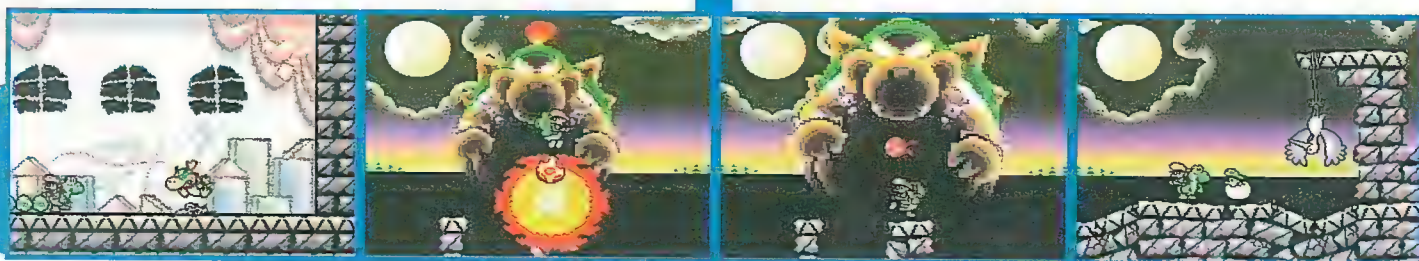
ves ocultas, puertas cerradas con llave) a partir del mundo tres sobre todo, dará algún quebradero de cabeza que otro al más acérrimo defensor de SMW. El apartado musical y sonido FX de SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND sigue brillando a gran altura, con una variada y acertada mezcla de melodías alegórico-festivas, tonadillas circenses y majestuosas composiciones (atención a la del final del juego). Creo que en esta ocasión, respecto a la jugabilidad, no hace falta hacer hincapié, porque



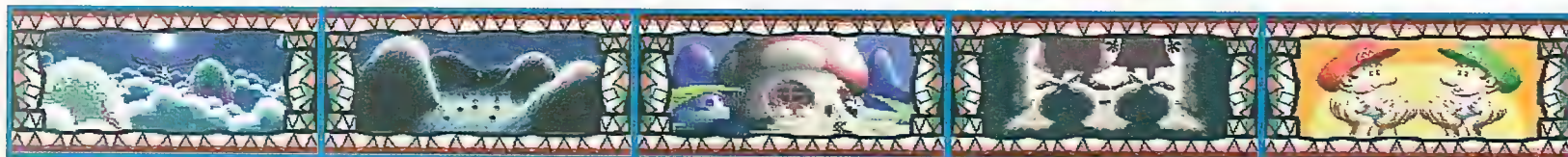
## BOWSER

*Cuando completemos en su totalidad las ocho fases de cada mundo, accederemos a nuevas sorpresas.*

esa sensación de tenerlo todo bajo control, esa simbiosis del pad con las manos del jugador y el perfecto dominio de la situación, sólo es posible tenerlo con un juego de Mario entre las manos. Y si fuera por mí os seguiría hablando de SMW2 durante horas y horas, páginas y páginas, durante el resto de mi vida. Porque no me cansaré de repetirlos las involi-

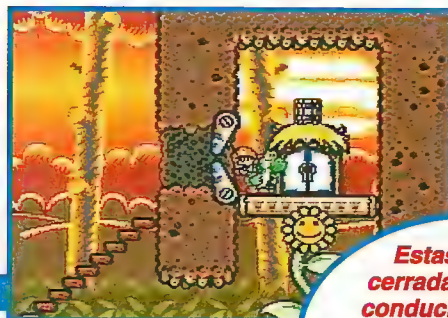


LOS JUEGOS DE MARIO SIEMPRE TIENEN UN FINAL FELIZ





## PUERTAS SECRETAS



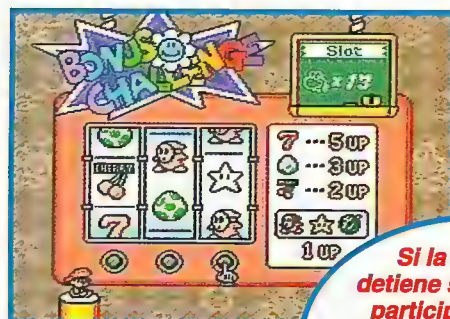
Estas puertas cerradas con llave conducirán a Yoshi y Mario a curiosos enfrentamientos contra un misterioso personaje.



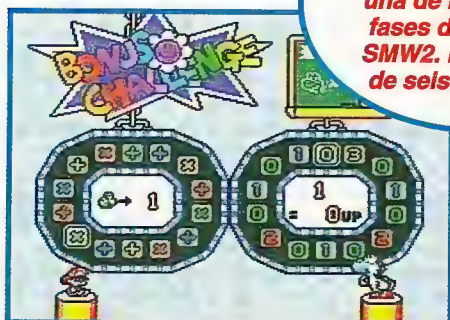
dables sensaciones que estos dos cartuchos han producido sobre mí. Quizá lo más triste de todo es que SMW2 tenga que acabar alguna vez, y que el próximo cartucho producido por Shigeru Miyamoto ya no habrá que introducirlo en nuestra querida y

veterana SNES. Esperemos que *Ultra 64* sea una digna sucesora de *Super Nintendo*, y que el ruido de los potentes motores de su procesador no apague las sencillas, bellas y maravillosas sensaciones que los juegos de Mario en 8 y 16 bits siempre nos han transmitido. Hoy me ha parecido ver en la lejanía dos cartuchos entrelazados que bien podrían servir para definir la palabra videojuego. Están situados allí, en lo más alto, en el número uno del podio universal del videojuego. Hasta pronto Mario, tu más fiel admirador se despide.

THE ELF



Si la ruleta se detiene sobre la flor, participaremos en una de las geniales fases de bonus de SMW2. Hay un total de seis diferentes.



## BONUS



NINTENDO
NINTENDO
MEGAS ♦ 16 + SFX2
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 6
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ SI

## GRAFICOS

▲ La unión de los gráficos del primer SMW y los del chip SNES dan lugar al más bello, completo y espectacular arcade de plataformas.

95

## MUSICA

▲ La tremenda calidad de todas las melodías, y la apropiada temática de cada uno de ellos hacen que la banda sonora de SMW2 brille a gran altura.

90

## SONIDO FX

▲ Casi todos los elementos móviles o estáticos de SMW2 tienen asignados un sonido particular que logra dotar al juego de un ambiente perfecto.

93

## JUGABILIDAD

▲ El apartado que diferencia a los dos capítulos de SMW2 del resto de juegos. Controlar a Yoshi con el pad es algo realmente delicioso y enriquecedor.

97

## GLO BAL

97

La perfección que ha logrado Nintendo con sus dos capítulos de SMW parece haberse trasladado al diseño tan alto que ni siquiera ellos mismos van a lograr sobrepasarlo. La brillantez de todos y cada uno de los apartados de SMW2 hacen de este juego el mejor jamás creado para SNES, junto a su veterano e ilustre hermano mayor. Cada cinco años Nintendo realiza un milagro.



# ¿TODAVÍA PENSANDO LOS JUEGOS EN

TAPSA/NWAVE



INCLUYE  
CD KILLER CUTS DE REGALO

DESPUÉS DE CONOCERLO, MILES DE PERSONAS NO SE LO HAN PENSADO DOS VECES. HAN PASADO DIRECTAMENTE A LA ACCIÓN CON EL JUEGO DE LUCHA QUE ABRE LAS PUERTAS AL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y ES QUE KILLER INSTINCT CUENTA CON TODAS LAS ARMAS

**SUPER NINTENDO**



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información



EN CÓMO SERÁN  
EL FUTURO?

DEBES SER EL ÚNICO  
QUE NO CONOCE KILLER INSTINCT.

TECNOLÓGICAS PARA DEMOSTRARLO: CREADO EN LAS ESTACIONES DE  
TRABAJO SILICON GRAPHICS. TECNOLOGÍA ACM. DESARROLLADO POR  
RAREWARE. ALIAS RESEARCH-POWER ANIMATOR. RENDERING EN 3D.  
¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO PARA COMPROBARLO?

Nintendo

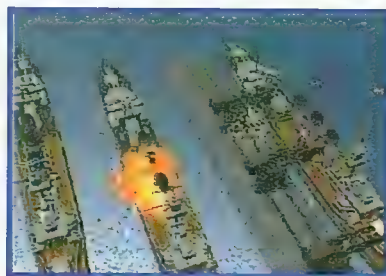
Nintendo España, S.A.



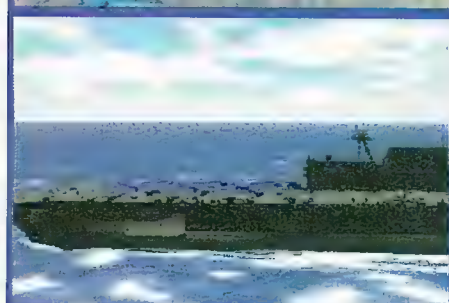
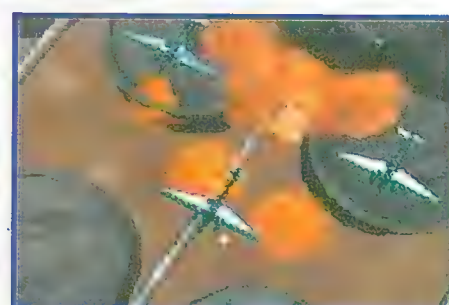
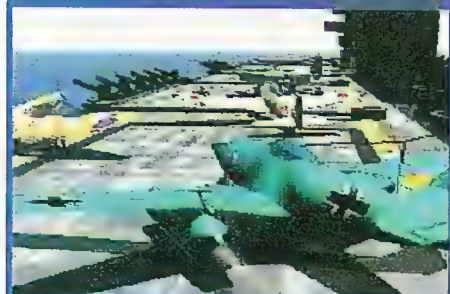
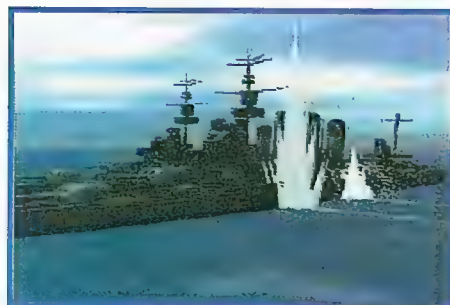
que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44



La simulación aérea es uno de los géneros más comunes dentro del catálogo de esas «máquinas inmundas» llamadas PC. En consolas no ha habido demasiados, y los pocos



disponibles, salvo honrosas excepciones, no cumplen con los requisitos mínimos exigibles a este tipo de juegos. Con PlayStation y Saturn en las tiendas, parece que las cosas cambian.



# CON ALAS Y A LO LOCO

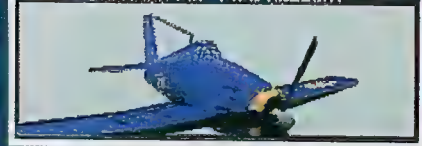




KUGISYO PIX TYPE GIGA (FRANSIS)



GRUMMAN F6F TYPE HELLCAT



MITSUBISHI J8Y TYPE INTERCEPTOR SYUSU



## MISSION 1



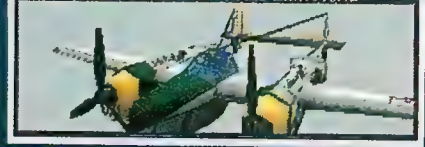
KAWASAKI K16A TYPE EXPERIMENTAL LIGHTER



BELL P-63 TYPE KINGCobra



LOCKHEED P-38 TYPE LIGHTNING



NORTH AMERICAN P-51 TYPE MUSTANG



**Y**a iba siendo hora de que los programadores nos obsequiaran con simuladores aéreos que fueran en concordancia con las posibilidades reales de las máquinas de hoy en día. En *PlayStation* gozamos con *ACE COMBAT* y ahora le toca el turno a *Saturn* y su *WING ARMS*. Si con el juego de *PlayStation* nos convertíamos en una especie de **Tom Cruise**, con *WING ARMS* encarnaremos a un particular **Adolf Galland** con aviones de los años cuarenta. El encanto que produce controlar un avión de héli-

ce es una experiencia digna de vivirse en toda su magnitud. *WING ARMS* tiene un referente muy claro, el *BLAZING SKIES* de *Super Nintendo*. Las diferencias radican, sobre todo, en la alta calidad que el *hardware* de esta máquina es capaz de desarrollar en cuanto entornos tridimensionales. Así, de la pixelación inevitable que producía el *modo 7* de *SNES*, pasamos a un *texture mapping* y un *scaling* realmente suave y agradable a la hora de jugar. El juego se compone de un elevado número de fases en las que los objetivos varían unos de otros así como los escenarios. A pesar de lo distinto de

## MISSION 2



KUGISYO MAY TYPE DIKA (BOKA)



MITSUBISHI J2Y TYPE RAIDEN GACKI



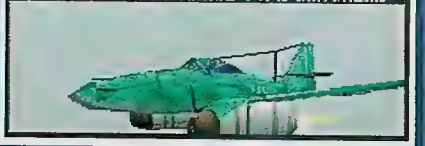
MITSUBISHI A6M TYPE ZERO FIGHTER (ZEKE)



KUGISYO J7W TYPE SHINDEN



MESSERSCHMITT ME262 TYPE SCHWALBE

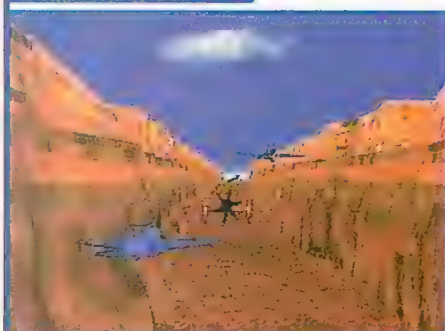




## MISSION 3



## MISSION 4



estas misiones debemos hacer mención a las irregularidades que presentan unas fases respecto a otras. La perfección que transpiran unas contrasta con la pérdida de polígonos de otras o la ralentización cuando se atacó en picado a una plataforma con un montón de disparos en pantalla. De todas formas, y a pesar de estos fallos técnicos achacables a los programadores, que no a la máquina, el colosal concepto del juego y la jugabilidad y emoción que conlleva pilotar uno de estos colosales aviones gobiernan sobre todo el con-



junto. Entre los numerosos puntos a favor destacamos el elevado número de aviones ofertados y las tres vistas disponibles en cualquier momento del juego, una desde la cabina, otra desde la parte trasera del avión y una última desde el morro en la que vemos la parte trasera del avión. Las tres son realmente útiles y, sobre todo, jugables.

Desde aquí os animo a que surquéis los problemáticos cielos de los años 40 sin temor alguno.

THE FLYING SCOPE

## MISSION 5



SEGA

SEGA

MEGAS • CD-ROM

JUGADORES • 1

VIDAS • 1

PAGES • 18

CONTINUACIONES • 3

PASSWORDS • NO

GRABAR PARTIDA • NO

## GRÁFICOS

▲ El diseño de los aviones es impecable y nos traslada a otras épocas.  
▼ Pérdida de polígonos y ralentizaciones en determinados momentos.

86

## MÚSICA

▲ Músicas muy atractivas y apropiadas a la temática del juego.  
▼ Tienes la opción de eliminarlas en la pantalla de opciones.

88

## SONIDO FX

▲ Los sonidos de los disparos y explosiones son muy reales.  
▼ Hay otros, como los choques, que no están muy bien conseguidos.

84

## JUGABILIDAD

▲ Salvo determinados defectos eminentemente gráficos, y alguna rutina no muy bien conseguida, la capacidad de diversión de este juego es muy alta.

90

## GLOBAL

89

Por fin tenemos aquí un simulador aéreo «de época» que poco tiene que envidiar a muchos de los que presumen los usuarios de PC. Pese a los defectos inherentes a los juegos

que inauguran un género, cuenta con los detalles e ingredientes necesarios como para tenerlo muy en cuenta a la hora de decidir una futura compra para esta consola.



A pluma é  
mais poderosa  
que a espada  
e muito mais  
rápida que tu

SEGA the  
GAME is NEVER  
Over.

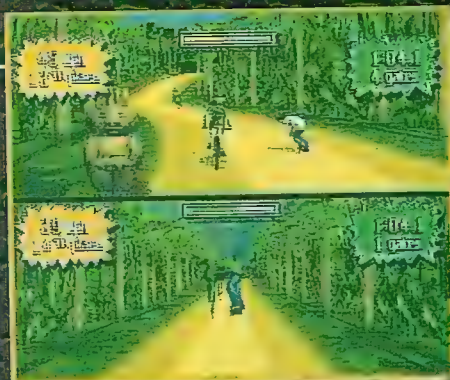
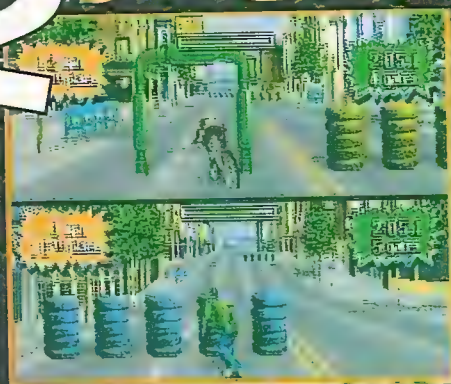
Mortalis



MEGA DRIVE



# 2 jugadores



Este modo, por su calidad, velocidad y su tremenda competitividad, es uno de los grandes alicientes del ESPN EXTREME GAMES. Los clásicos piques entre dos jugadores convierten a esta opción en la más interesante.

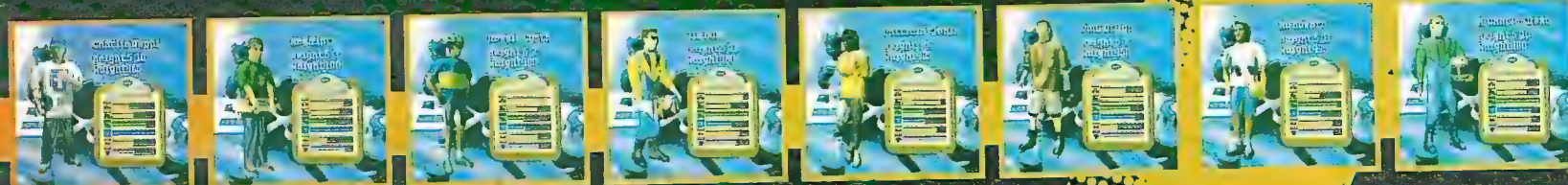


De vez cuando, los dioses se acuerdan de nosotros los mortales y nos brindan la oportunidad de ver hecho realidad uno de nuestros sueños lúdicos.



El milagro en cuestión se llama ESPN EXTREME GAMES y aunque de momento este nombre no os diga gran cosa, dentro de poco tiempo puede ser una referencia obligada. Para poneros en antecedentes, ESPN es un canal norteamericano de pago y cuya programación está dedicada íntegramente a los deportes. Este canal ha apadrinado ya unos cuantos títulos deportivos -el más interesante el dedicado al mundo del béisbol- y ahora acaba de romper el molde con un juego basado en cuatro modalidades poco habituales en nuestras consolas. Programado por la propia compañía Sony, ESPN EXTREME GAMES, retoma el apasionante espíritu del mítico ROAD RASH con aquellas trepidantes carreras a través de diversos escenarios y donde sólo imperaba la ley del más fuerte. En ESPN EXTREME GAMES las motos han dejado su lugar en las carreteras a patines, mountain bikes, monopatines y a unas tablas similares a estos llamadas luges y que se pila-

mask





# R

## anking



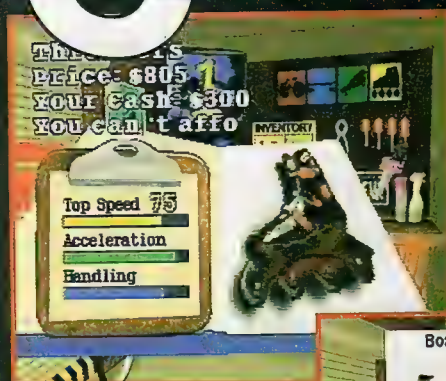
### STANDINGS

1.	Joe Carberry	6620
2.	Patricia Elenia	3080
3.	Saul Burland	1760
4.	Charlie Nappl	840
5.	Meg Tipre	720
6.	Mo Howard	680
7.	Jim Huml	620
8.	Sam Marubayashi	620
9.	Debra Wold	520
10.	Samantha Lyons	520
11.	Tony Raccocio	500

Nuestros objetivos fundamentales serán entrar entre los tres primeros en cada carrera y pasar por el mayor número de puertas posible. O sea, puntos y dinero.

# C

## atalogo



Con el dinero ganado en las pruebas tendremos la oportunidad

de adquirir artefactos más veloces y manejables.



# RIESGO



# P

## ersonajes



# San Francisco



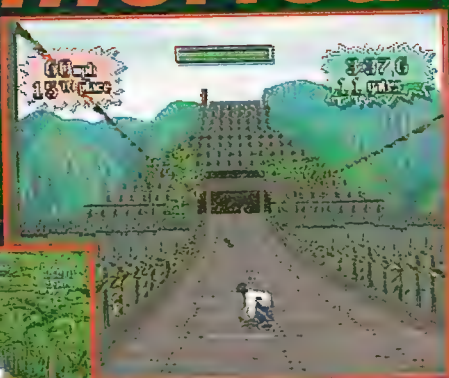
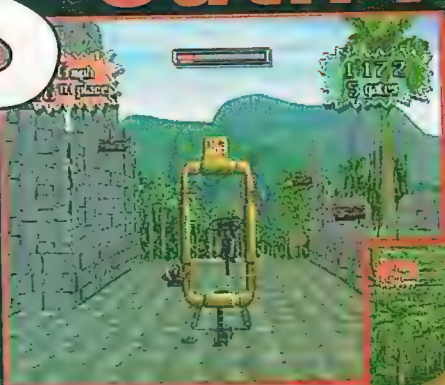
# Lake Tahoe



# Italy



# South America



ciones con respecto al mencionado **ROAD RASH**. Por citar sólo alguna de ellas, cada recorrido cuenta con pasadizos secretos, obstáculos específicos y elementos de habilidad que proporcionan puntos y dinero. Si conseguimos pasar por todas las puertas, algo realmente complejo si uno quiere clasificarse entre los tres primeros, accederemos a una fase de bonus con importantes premios en metálico. Esta mezcla de velocidad, dura competencia y habilidad es una garantía de diversión y entretenimiento pero, si elegimos el modo para dos jugadores simultáneos, el cóctel resulta especialmente explosivo. Con el sistema de pantalla partida, esta modalidad cuenta con la misma calidad gráfica y el mismo ritmo frenético que el modo de un solo jugador aunque los piques y la emoción son bastante superiores. Sólo por esta opción de juego merece la pena el programa.

En cuanto al apartado de jugabilidad, a **ESPN EXTREME GAMES** tenemos que ponerle muy pocos reparos. Manejable, trepidante



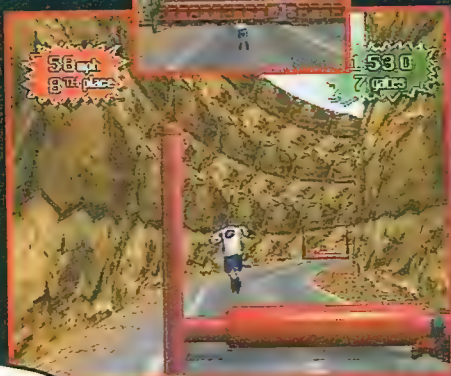
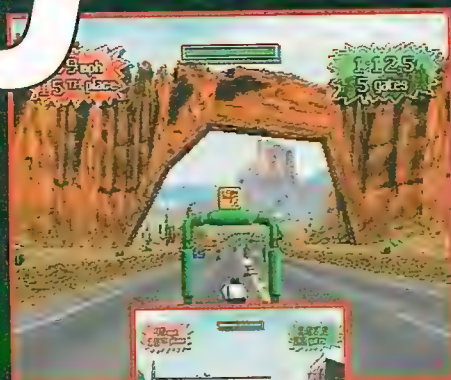


# U

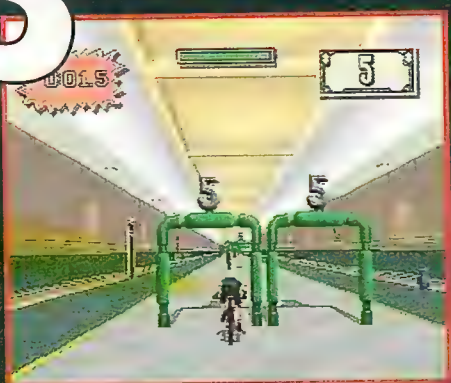
y adictivo, el programa posee todo lo necesario para satisfacer plenamente tanto al paladar más exquisito como a los no iniciados en la materia. Aunque cinco escenarios puedan parecer una oferta discreta, los cambios que sufren los recorridos dependiendo del nivel de dificultad que escojamos, garantizarán nuestro interés por un largo período. Otros elementos a tener en cuenta en la longevidad del juego son las diferentes características de los corredores, ya que cada uno cuenta con su propia capacidad física y un nivel de pilotaje variable según el artefacto que escojamos. Para finalizar, sólo deciros que **ESPN EXTREME GAMES** cuenta, además, con una potente banda sonora al estilo *grunge*, tan de moda como un J.A.S.P. en la planta joven del Corte Inglés, y su perfecta réplica en una acertada elección de los FX.

En definitiva, un gran juego con detalles increíbles, gran calidad técnica y que nadie en su sano juicio debería perderse.

DE LUCAR.



# B



Para llegar a ella, deberemos atravesar todas las puertas del circuito. El premio: dinero y fama.



SONY  
SONY  
MEGAS ♦ CD-ROM  
JUGADORES ♦ 1-2  
VIDAS ♦ 1  
FASES ♦ 5 RECORRIDOS  
CONTINUACIONES ♦ NO  
PASSWORDS ♦ SI  
GRABAR PARTIDA ♦ MEMORY CARD

## GRÁFICOS

▲ Circuitos con un diseño espectacular y precioso, con gran cantidad de detalles y uno de los movimientos de pantalla más suaves del género.

93

## MÚSICA

▲ Una banda sonora cercana al estilo «grunge» con mucha, mucha guitarra. Muy apropiada al juego.

▼ Volumen bastante bajo.

90

## SONIDO FX

▲ Uno de los aspectos más logrados del programa. Abundante y espectacular repertorio de efectos sonoros que reproducen fielmente la realidad.

94

## JUGABILIDAD

▲ Tan divertido, emocionante y jugable como ROAD RASH de 3DO. En dos jugadores simultáneos es tan rápido y espectacular como el modo individual.

93

## GLO BAL

93

Los amantes del fan-fástico ROAD RASH para 3DO tienen en ESPN EXTREME GAMES una excelente oportunidad de disfrutar con otra concepción del mismo tipo de juego.

Técnicamente perfecto, espectacular, trepidante y tremendamente divertido, este es uno de los mejores juegos creados hasta la fecha para PlayStation de



# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



LOS AMANTES DEL BUEN FUTBOL ENCONTRARON UNA AUTENTICA JOYA EN BRUTO CON LA PRIMERA PARTE DE ESTE TITULO. Y DECIMOS EN BRUTO PORQUE LAS MEJORAS QUE SE HAN INTRODUCIDO EN ESTA NUEVA ENTREGA SON EVIDENTES. SUS CUALIDADES LO



CONVIERTEN EN UNO DE LOS CANDIDATOS MAS FIRMES PARA SER PROCLAMADO COMO EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL DEL AÑO. JUGABILIDAD, CALIDAD GRAFICA, ORIGINALIDAD, AMBIENTACION Y FANTASIA.

## C A M B I O S



EN ISS DE LUXE CADA VEZ QUE REALICÉIS UN CAMBIO DURANTE EL PARTIDO, EL CUARTO ARBITRO DARA ENTRADA AL SUPLENTE. MIENTRAS SU COMPAÑERO SE RETIRA PODREIS VERLE CALENTAR EN LA BANDA PARA SU INCORPORACION.

Con INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER comenzó una nueva era en la simulación futbolística para los 16 bits de Nintendo. Este lanzamiento y SOCCER SHOOT-OUT, de Capcom, se convirtieron en los dos juegos punteros del género desbancando al resto de títulos. Pero ISS contenía una serie de ingredientes que le situaban por encima del cartucho de Capcom. Unos sprites mayores, la capacidad de correr y ejecutar regates variopintos y la posibilidad de levantar el balón para hacer sombreros al contrario eran algunas de las excelencias

## P E N A L T I E S

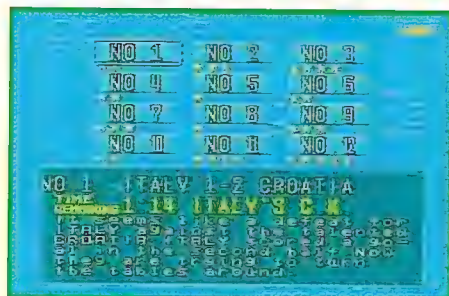


EN ESTA MODALIDAD NO HA HABIDO NINGUN CAMBIO. DE TODAS FORMAS, SIGUEN SIENDO DE LOS MAS ESPECTACULARES DENTRO DEL GENERO GRACIAS A SU FANTASTICA PERSPECTIVA FRONTAL.

# BOTA DE ORO

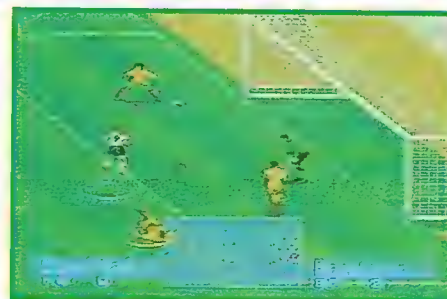


## ESCENARIOS

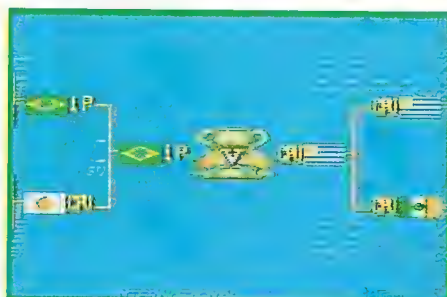
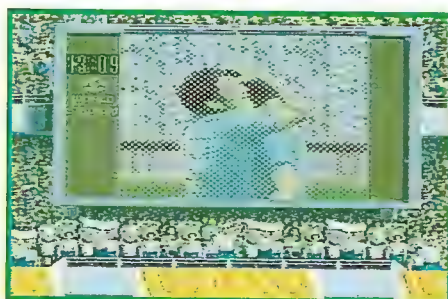


EN ESTA OCASION CONTAIS CON UN TOTAL DE DOCE SITUACIONES QUE REVIVEN PARTIDOS DE LA EUROCOPA Y DE LA COPA AMERICA ENTRE DIFERENTES SELECCIONES. LA PRIMERA PARTE SOLO TENIA NUEVE ESCENARIOS DIFERENTES.

## CAMPEONATO



LA ESTRUCTURA DEL CAMPEONATO SIGUE LAS MISMAS PAUTAS QUE SU PREDECESOR. TRAS DISPUTAR UNA LIGUILLA PRELIMINAR DEBEREIS JUGAR UNA SERIE DE ENCUENTROS ELIMINATORIOS HASTA ACCEDER A LA ANHELADA FINAL.



con las que nos deleitó este magnífico simulador. Sin embargo, los jugadores más exigentes se quejaban de que los equipos tuvieran las tácticas prefijadas, sin posibilidad de cambiarlas, opción que sí estaba incluida en SOCCER SHOOT-OUT. Con **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE** ya podéis editar la táctica de vuestra selección. Además se han mantenido las jugadas de estrategia, añadiendo otras nuevas como el marcaje hombre a hombre. En lo referente a las habilidades que los jugadores pueden desplegar en el campo, hemos encontrado unas cuantas innovaciones. Por ejemplo, la posibilidad de hacer la bicicleta emulando al mismísimo **Garrincha**, diferentes maneras de driblar al contrario ejecutando increíbles acrobacias con el esférico, empujar al contrario, lanzar tiros que, dependiendo de la intensidad con la que pulséis el botón, serán rasos o se perderán en las gradas del estadio, etc. Pero el cambio más notable ha sido añadir la opción de juego de hasta cuatro jugadores simultáneos. Podréis hacer

## FALTAS





## LA PRIMERA PARTE



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER FUE UNA GRATA SORPRESA PARA LOS AMANTES DEL FUTBOL. SIN EMBARGO, LA SEGUNDA ENTREGA LA HA SUPERADO CON CRECES. CUATRO JUGADORES, PODER EDITAR TACTICAS Y NUEVOS MOVIMIENTOS PARA LOS JUGADORES LO AVALAN.



diferentes combinaciones para jugar dos personas contra la máquina, tres contra uno o un clásico dos contra dos. Como ocurrió con la primera parte, la conversión europea ha eliminado la *Battery Backup* que incluía el cartucho japonés. Así que os encontraréis con *passwords* interminables y la imposibilidad de editar el nombre de los

jugadores, algo que siempre se agradece. En resumen, las mejoras que contiene esta segunda parte son importantes y mantienen a esta saga como la mejor dentro del panorama «fútbolístico-consolero». Nadie ha sido capaz de superar su jugabilidad.

R. DREAMER

## ENTRENAMIENTO



ANTES DE COMENZAR VUESTRA ANDADURA EN EL CIRCUITO INTERNACIONAL NO OS VENDRA NADA MAL PRACTICAR EL MANEJO DEL ESFERICO.



KONAMI
KONAMI
MEGAS ♦ 16
JUGADORES ♦ 1-4
VIDAS ♦ 1
COMPETICIONES ♦ 4
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ SI
GRABAR PARTIDA ♦ NO

## GRAFICOS

▲ Los sprites son enormes y están perfectamente animados.

▲ La perspectiva lateral da una visión perfecta.

92

## MUSICA

▲ Diferentes melodías para acompañar los menús del juego.

▼ No es el apartado más sobresaliente de este cartucho.

85

## SONIDO FX

▲ Buen sonido ambiente y un locutor que narra las mejores jugadas.

▲ El sonido de los tiros a puerta está muy bien conseguido.

89

## JUGABILIDAD

▲ Pases, regates y espectaculares tiros a puerta de cualquiera.

▲ Este es el mejor simulador fútbolístico hasta la fecha.

94

## GLO BAL

94

Konami ha vuelto a dar en el clavo incluyendo los detalles que le faltaban a INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER en una segunda parte de lujo. Ningún simulador fútbolístico, sea

de la consola que sea, puede igualar a la jugabilidad que despliega este cartucho ante nuestros atónitos ojos. No esperéis mucho tiempo para degustar esta joya en vuestra SNES.



Wipe Out

2-PLAYER HEAD-TO-HEAD RACING

0.3 0.4 0.3 0.2 0.1 0.0

UNDER: ADRENALIN RUSH

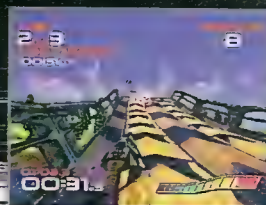
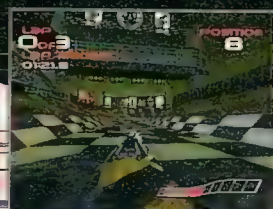
Wipe Out  
W'01

# wipe out



Las carreras anti-gravedad son el deporte del futuro. Wipe Out es el juego del futuro.

Un thriller de carreras ultrarápidas con sorprendentes gráficos 3D. Ponte a los mandos de tu vehículo anti-grav, machaca los seis circuitos de vastas texturas mapeadas y haz que tus oponentes se traguen la nube de polvo que dejas tras de ti. Prepárate para Wipe Out, correrás como una bala y mientras compites diviértete escuchando la increíble banda sonora compuesta en exclusiva por: The Orbital, Chemical Brothers y Leftfield.



36K A-G RACING



デザイナーズリパブリック



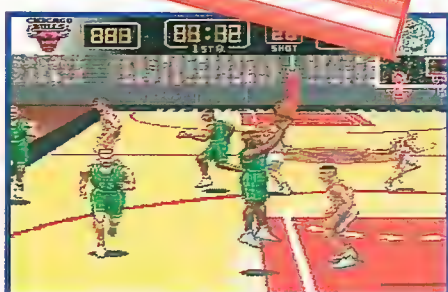
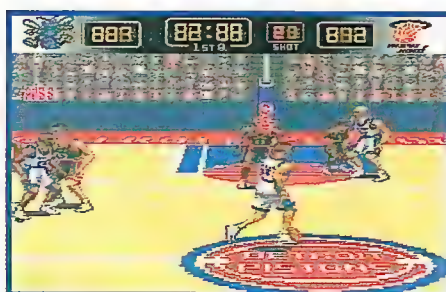
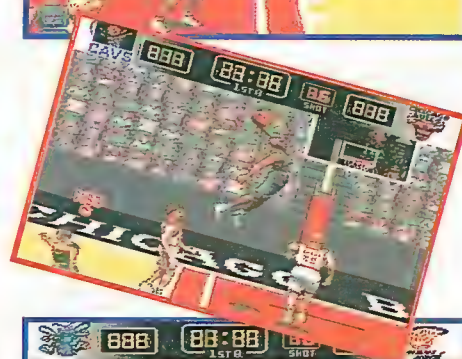
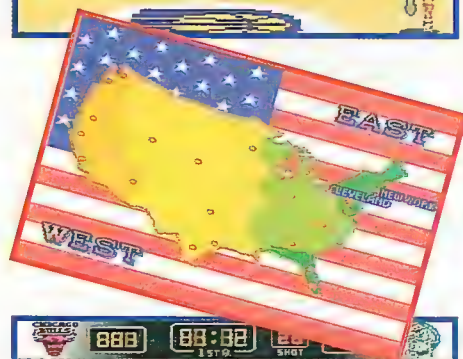
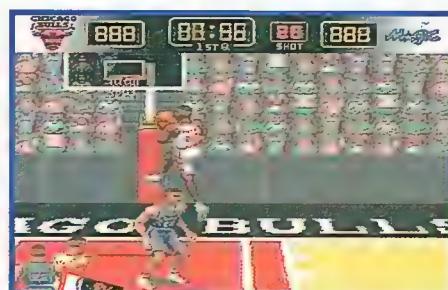




EN MUCHAS OCASIONES DOS JUEGOS DE SISTEMAS DIFERENTES GUARDAN TANTAS SIMILITUDES QUE NADIE PODRIA DECIR QUE PERTENECEN A PROGRAMADORES DISTINTOS. ESTE ES EL CASO DE NBA GIVE'N GO DE KONAMI PARA SNES Y SLAM'N JAM DE CRYSTAL DYNAMICS PARA 3DO.

# FUERTES EMOCIONES

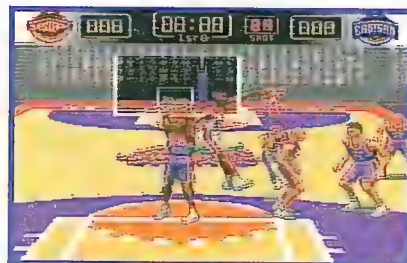
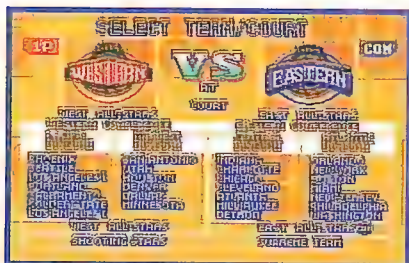
**S**i tuvieramos que destacar algunos de los aspectos más significativos de la compañía **Konami** en su larga trayectoria estos serían, sin duda, la alta calidad de sus programas y, sobre todo, la capacidad para no cometer dos veces el mismo error. Esta última característica es especialmente importante para ilustrar **NBA GIVE'N GO**. Tras el penoso espectáculo baloncestístico ofrecido en **HYPERDUNK** para *Mega Drive*, **Konami** endereza el rumbo. En esta ocasión la compañía nipona cambia de tercio y nos ofrece un potente programa mezcla de simulador y *arcade* con un tremendo pa-



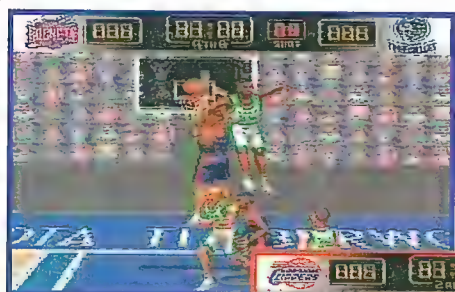


# SUPER NINTENDO

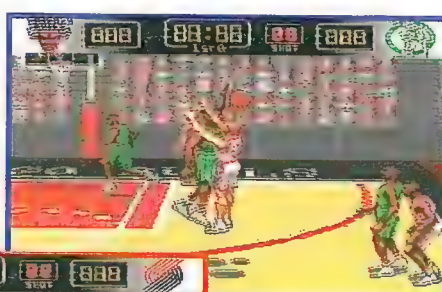
## ★ ALL ★



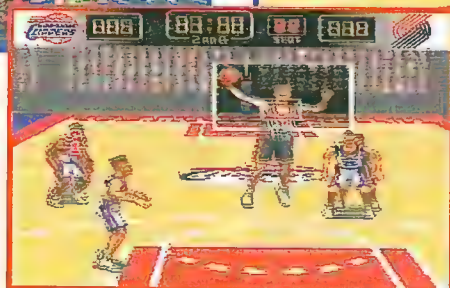
## ★ STARS ★



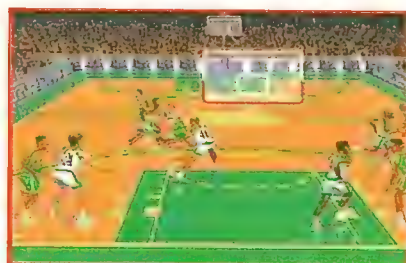
Todas las franquicias y casi todas las estrellas de la NBA estarán presentes en el nuevo juego de Konami.



Espectaculo, realismo y una gran jugabilidad hacen de NBA GIVE'N GO uno de los mejores juegos del género en SNES.

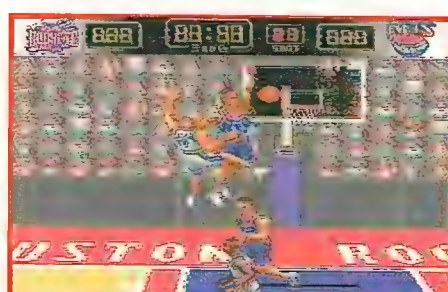
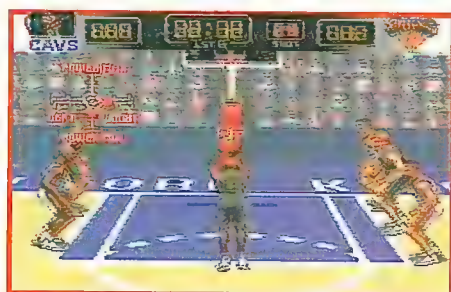


## ★ SLAM ★



## ★ 'N JAM 95 ★

SALVANDO LAS LOGICAS DIFERENCIAS ENTRE AMBOS TITULOS, NBA GIVE'N GO GUARDA UN ASOMBROSO PARECIDO CON SLAM'N JAM 95 PARA 3DO.

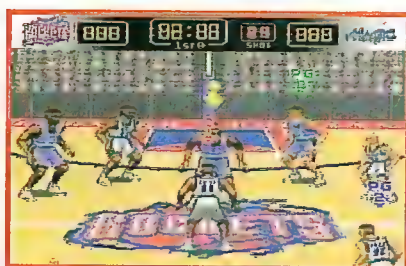
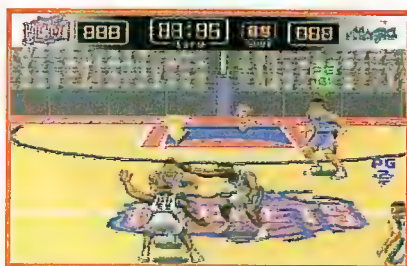


recido con su recreativa RUN'N GUN o con el fantástico SLAM'N JAM para 3DO. Las exquisiteces técnicas de estos juegos han sido adaptadas a las características de SNES retomando la perspectiva desde el fondo utilizando modo 7 en el suelo, efecto zoom para el seguimiento de la acción y scaling en los jugadores. Otros aspectos brillantes de NBA GIVE'N GO son las animaciones de los personajes y la excelente ambientación sonora y musical. También hay que recordar que este juego cuenta con la licencia oficial de la NBA y que, por lo tanto, están presentes casi todas las estrellas (Jordan y Barkley siguen ausentes) y todas franquicias del 95. Para los amantes de la curiosidades,

TEAM STANDINGS				
CAVS	Cavaliers	Knicks		
2/1	100	10/12		
7/10	100	11/10		
9/22	101	0/1		
100	100	100		
100	100	100		
100	100	100		
CAVS	15 17 12 11	Total	53	
KNICKS	14 12 6 10		42	

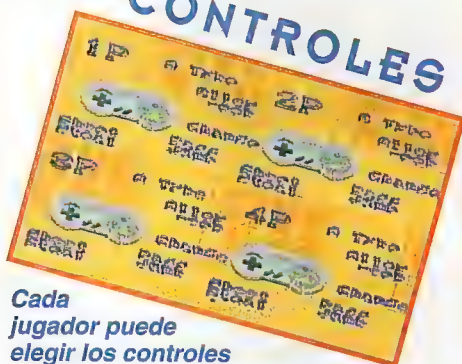


## ★ CUATRO ★



## ★ JUGADORES ★

## CONTROLES

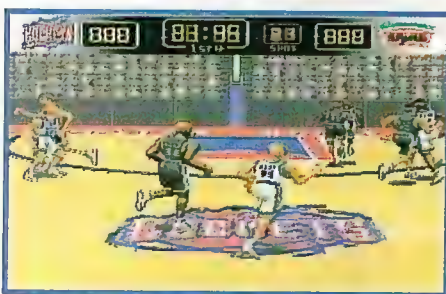
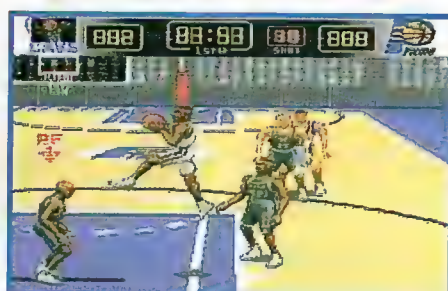
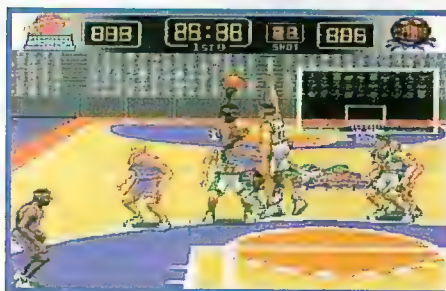


Cada jugador puede elegir los controles según su conveniencia.

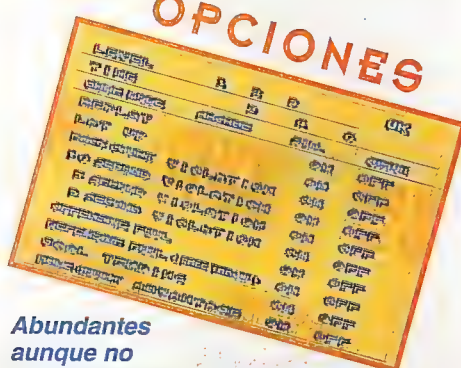
## PASSWORDS



Los passwords de este juego son más largos que una condena.



## OPCIONES



Abundantes aunque no excesivamente originales.

además de los típicos gritos y aplausos del público, se ha incluido la presencia de un dicharachero locutor que supera con creces al estridente R. Trecet.

Si hablamos de jugabilidad, NBA GIVE 'N GO sólo tiene un pequeña pega: su escasa dificultad. En cualquiera de sus tres niveles resulta bastante sencillo ganar a la máquina que, defensivamente, no es nada del otro mundo. Como otros muchos programas deportivos, la gran diversión nos llegará de la mano de la opción para varios jugadores simultáneos en la que podremos competir hasta un total de 4 jugadores repartidos entre los dos equipos.

Como resumen a todo lo dicho, NBA GIVE 'N GO es un intento valiente (y bastante logrado) de innovar los simuladores de baloncesto para 16 bits. Konami es la única que ha podido conseguirlo.

DE LUCAR



GIVE 'N GO

PRESS START

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI

KONAMI

MECAS • 16

JUGADORES • 4

VIDAS • 1

PAGES • TORNEOS

CONTINUACIONES • 3

PASSWORDS • 61

GRABAR PARTIDA • NO

## GRÁFICOS

▲ Jugadores de gran tamaño y perfectamente animados.

▼ El scaling de los jugadores sufre algunos contratiempos.

90

## MÚSICA

▲ Una música canera y entrelentada, bien orquestada y que no molesta en ningún momento a nuestras evoluciones sobre la cancha.

88

## SONIDO FX

▲ Amplio repertorio de sonidos de campo, ambiente del graderío y una excelente locución por parte de un exaltado comentarista deportivo.

92

## JUGABILIDAD

▲ Divertido espectacular, con bastantes opciones y con un ritmo trepidante.

▼ La máquina es demasiado fácil de ganar.

85

## GLO BAL

90

Konami nos ofrece una excelente oportunidad de disfrutar del baloncesto espectacular y con un ritmo trepidante. Se concibe en su recreativo RUNIN-GUN o en el juego para 3DO GLAM'N JAM. Los aficionados a los juegos y a los jugadores simultáneos deberán tener en cuenta de cara a las próximas novedades. Bravo por Konami y que sigan ganando la brecha.



¡¡POR FAVOR, JUEGA CON  
ELLOS, QUE SI NO, EL GORDO  
ME COME!!



**Asterix & OBELIX**



**Club Nintendo**

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 349 22 44

**Nintendo**

Nintendo Game Boy, S.A.  
Nintendo Super Nintendo, S.A.

Solero & Solero



# RAYMAN

**Levantar el interés de los usuarios a partir de un título que no cuenta con licencias importantes o**

**nombres famosos, es todo un reto que muy pocos llegan a conseguir. Ubi Soft, con su RAYMAN, lo está**

**logrando gracias, sobre todo, al buen trabajo de un equipo de desarrollo que ha creado algo excepcional.**

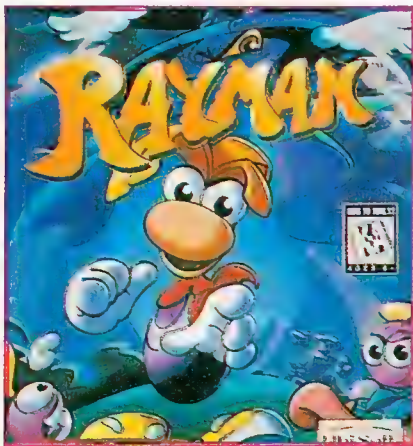
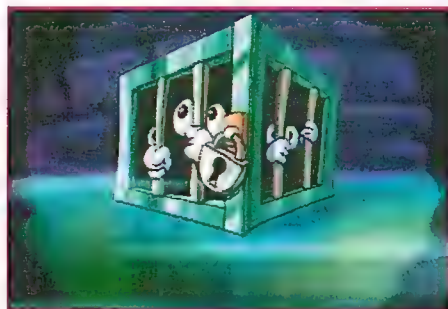
Con la llegada de *PlayStation*, *Saturn*, *Jaguar* y demás consolas, las publicaciones del sector de los videojuegos nos encontramos con un problema añadido a la hora de transmitir al usuario las verdaderas virtudes de éste o aquél juego. Si observáis detenidamente las distintas pantallas que acompañan este comentario, podréis comprobar que las diferencias gráficas entre esta versión y la de *Jaguar*, que comentamos el mes pasado, son prácticamente inexistentes. El por qué de todo esto radica en la desaparición de las tan traídas y llevadas paletas de color, que ahora han sido sustituidas por el uso del color real en

la mayoría de las consolas. Por lo tanto, nos tememos muy mucho que, a partir de ahora, distintas versiones de un juego para cada consola serán aparentemente idénticas al contrario de lo que ocurre en la actualidad con plataformas como *Super Nintendo* y *Mega Drive*, entre las que aún se ob-

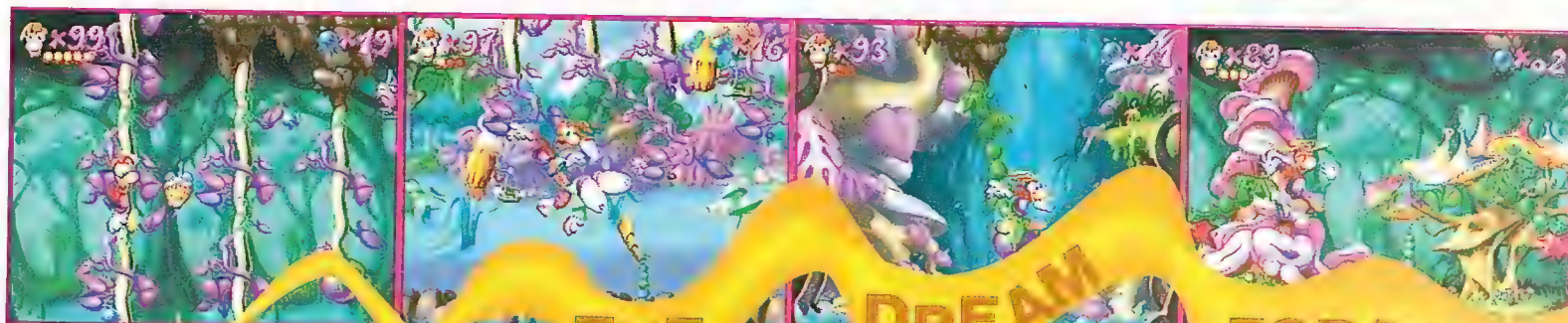
servan diferencias. Hasta que nuestras páginas sean capaces de representar movimiento o reproducir sonido, tendremos que valernos de la palabra para que os podáis hacer una idea de las verdaderas virtudes de una versión de un determinado juego.

Sermones aparte, debemos admitir que existen ciertas diferencias importantes entre las distintas versiones de este juego que hasta ahora hemos tenido la oportunidad de visionar. Estas se centran principalmente en el aspecto sonoro, infinitamente superior en la adaptación que nos ocupa. Para comenzar, mencionamos las magníficas melodías de todo el

juego, que alcanzan un total de 45 diferentes, frente a las 25 de la versión para *Jaguar*. A esto debemos añadir el que dichas partituras es-



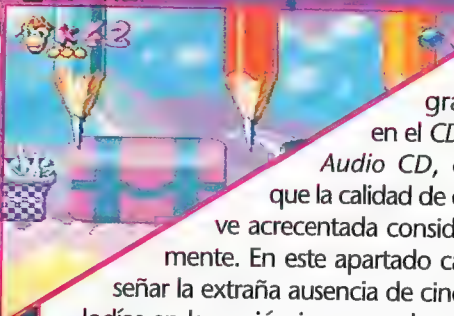
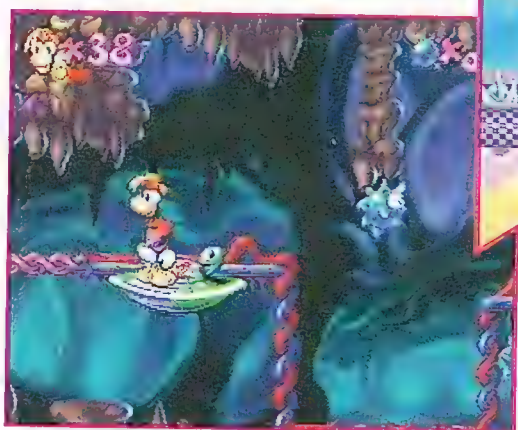
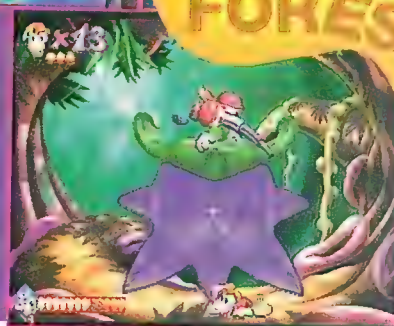




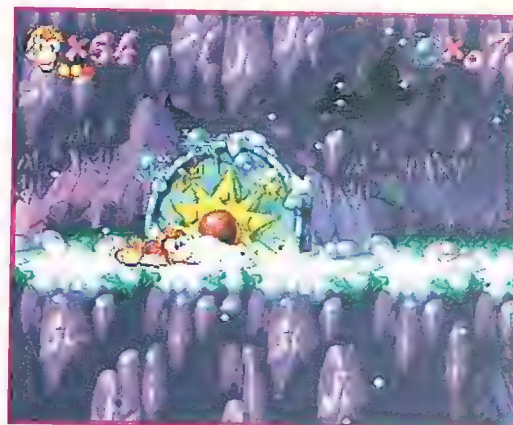
## THE DREAM FOREST



En este primer nivel viviremos los primeros encuentros con el hada madrina, que nos proporcionará la habilidad de golpear con nuestro puño, así como la de encaramarnos a los salientes de las plataformas.



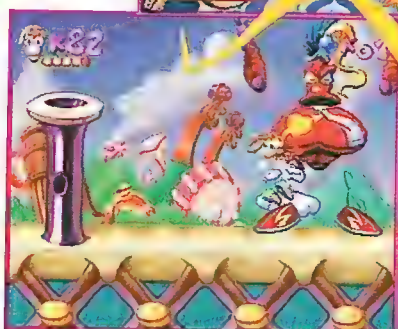
t é n grabadas en el CD como Audio CD, con lo que la calidad de éstas se ve acrecentada considerablemente. En este apartado cabe reseñar la extraña ausencia de cinco melodías en la versión japonesa de este juego, en la que no es ni mucho menos la única diferencia con respecto a la adaptación para la **Playstation** Europea. A nivel de efectos de sonido, se han incluido unos 140 nuevos (en total unos 200), dotando al juego de una variedad casi inédita en es-



De **Band Land** nos sorprenderán sus excepcionales efectos de sonido, sobre todo cuando Ray Man se desplaza sobre los instrumentos de percusión. Un magnífico trabajo de los programadores en este aspecto.



## BAND LAND

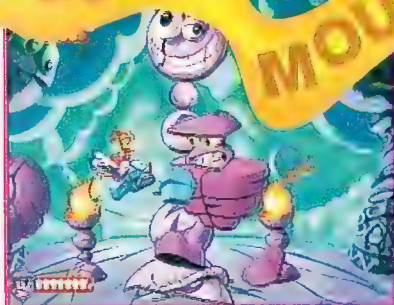




# RAYMAN

## BLUE

## MOUNTAIN



Las rocas que nos lanzan los secuaces de Mr. Stone serán, sin duda, el elemento que más quebraderos de cabeza nos proporcione en este nivel. Ante todo, hay que mantener la calma.



## PICTURE

## CITY



En la ciudad del dibujo nos encontraremos con una dificultad añadida: la dificultad de desplazarse por un terreno resbaladizo impregnado de tinta. En más de una ocasión nos precipitará contra nuestros enemigos.



## THE CAVE

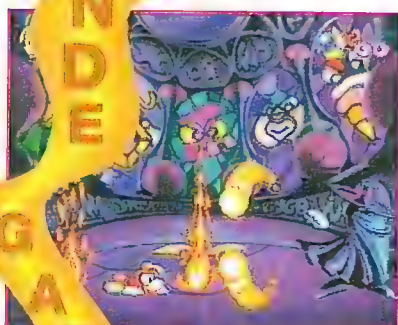
## OF SKOPUS



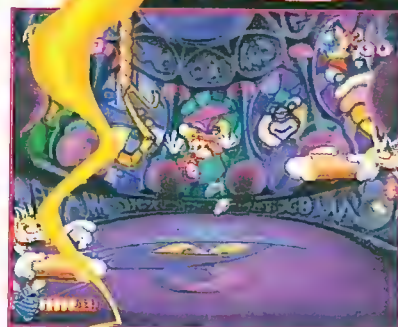
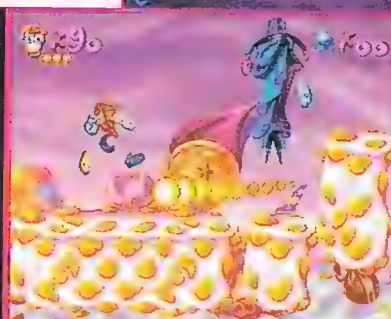
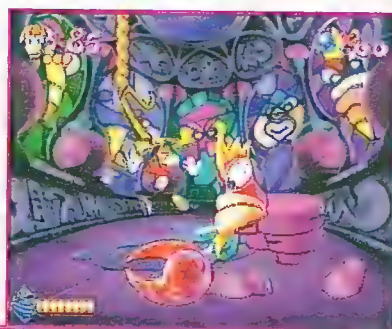
En este penúltimo nivel tendremos la posibilidad de observar los mejores fondos de todo el juego, aunque a cambio deberemos enfrentarnos a las pruebas más complicadas de superar de toda la aventura.







En las cuatro pantallas exteriores podemos observar a algunos de los enemigos finales del juego, mientras que



en las dos interiores, se advierten algunos de los peligros que hay antes de llegar hasta ellos. Un duro final.



siderable mejora auditiva de este juego, ya que el sonido producido por cada uno de los instrumentos que aparecen en este nivel, ha sido sintetizado de una forma que podríamos calificar como genial. El resto, como podéis imaginar, se mantiene más o menos igual que en *Jaguar*, a excepción de un mayor número de planos de scroll (mejorando notablemente el efecto de profundidad) y un ligerísimo aumento en el tamaño de los distintos sprites. Con todo, esta versión para *PlayStation* se limita a pulir todos aquellos pequeños defectos que se podían encontrar en *Jaguar* y que, dicho sea de



paso, no eran muchos. Nos encontramos además con que no existen los bordes superior e inferior a los que tan acostumbrados estamos los usuarios Europeos, algo ciertamente inusual en las versiones PAL de los juegos. En definitiva, si la perfección existe, *RAYMAN* para *PlayStation* debe estar muy cerca de alcanzarla y, en lo que se refiere a juegos de plataformas, es sin duda el mejor programa que ha visitado las nuevas tecnologías. Animamos a *Ubi Soft* a que siga en esta línea en futuros juegos.

J.C. MAYERICK



UBI SOFT
UBI SOFT
MEGAS ♦ CD
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 68
CONTINUACIONES ♦ 3
PASSWORDS ♦ 51
GRABAR PARTIDA ♦ MEMORY CARD

# GRÁFICOS

▲ Se ha conseguido mejorar los fondos, con nuevos planos de scroll.  
▲ El sprite protagonista es algo mayor que en *Jaguar*.

95

# MÚSICA

▲ Son las mejores músicas que hemos escuchado en mucho tiempo.  
▲ Un total de 40 melodías diferentes. Simplemente increíble.

92

# SONIDO FX

▲ Es otro de los aspectos destacados, con más de 200 efectos distintos.  
▲ Mención especial para el sonido de los instrumentos en la fase Band Land.

90

# JUGABILIDAD

▲ Al igual que en el resto de versiones, su mapeado es ciertamente extenso.  
▼ El único posible fallo, a modo de anécdota, es su excesiva dificultad.

93

# GLO BAL

94

Ante la avalancha de juegos tridimensionales que se avecinan para PlayStation, no hay mejor alternativa que este *RAYMAN*, un excepcional juego de plataformas que nos deja

rá con la boca abierta. Da igual que intentemos buscarle defectos. Ni las músicas, ni los gráficos ni las animaciones son mejorables. Tan sólo se debía haber disminuido la dificultad.



# SANGRE Y ACERO



En un reino lejano, una bellissima princesa ha sido hechizada por el Dragón Tibetano Yusterg. Poseedor de una mala uva legendaria, este dragón se ha propuesto que la bella princesita limpie y brillante su cueva durante el resto de sus días. Solo tú, aprovechando tu condición de Caballero Tupperware Diplomado CEAC, puedes rescatarla. Pero piensatelo bien...es posible que la princesa este más interesada por el lote de cachivaches de cocina que por tu escultural planta de caballero.



F I E L D



Andando por los Campos del Señor, uno puede encontrarse con las cosas más sorprendentes e inesperadas. Babosas asesinas, árboles caníbales, Jefes de Arte, enanos agresivos...todo tiene su lugar en este fantástico mundo de ilusión y misterio llamado VIRTUAL HYDLIDE.





## G R A V E Y A R D



En este cementerio te espera tu primera misión: encontrar el Crucifijo Mágico. Con él lograrás que el vampiro vuelva al polvo del que nació. Buscad entre las tumbas, hallaréis otros interesantes objetos.

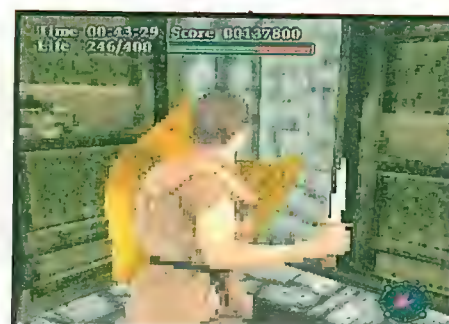


## R U I N S

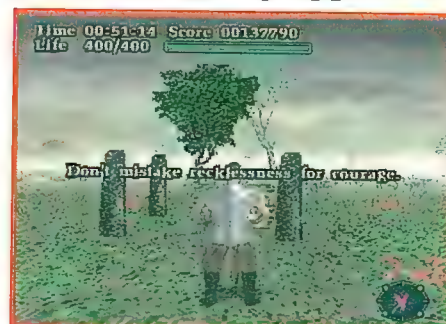


Más mortal que el Laberinto del Rey Minos de Creta. Entre esta maraña de muros te esperan las criaturas más salvajes y crueles, el peligro acecha en cada esquina y las trampas son constantes.

Aunque aquí no nos suene mucho, T&E Soft es una compañía de un cierto prestigio allá por tierras niponas. Su renombre se debe principalmente a dos títulos: **PEBBLE BEACH GOLF** y **HYDLIDE**, un RPG de notable éxito que también tuvo su versión para *MSX*, *Master System* y en el 92 para *Mega Drive*. Esta última versión, que apareció en nuestro país casi de rebote, pasó completamente desapercibida por la simpleza de sus gráficos y sin que nadie se percatara de su extraordinaria complejidad y de algunos de sus buenos detalles. Por citar el más destacable de todos, este fue el primer juego en el que la acción transcurría en tiempo real, o sea, que si nos pasábamos un día entero jugando anochecía en el juego. Tras un largo y azaroso periplo, **VIRTUAL HYDLIDE** llega a *Saturn* (la coletilla *Virtual* o *Virtua* parece algo de lo más recurrido en 32 bits). En esta gran producción sólo encontraremos un fallo: la excesiva brusquedad de la rutina del movimiento. Esto podría



## T R I A L D U N G E O N



En medio de la solitaria pradera encontrarás cuatro rocas. Si te sitúas en medio de éstas, por arte de magia una plataforma descenderá hasta las profundidades de una cueva fantasma.





## VAMPIRE'S MANSION



Draculín, Draculón te espera en esta mansión. Si tienes paciencia y utilizas bien tu ciencia hallarás pasadizos, pero antes deberás acabar con tus enemigos, unos seres bastante escurridizos.



estar debido a que este CD maneja una gran cantidad de gráficos simultáneos, que además son bastante complejos. Aunque no sea más que un RPG, este juego contiene algunos conceptos completamente novedosos y revolucionarios! Para empezar no existe un decorado fijo, es decir, que cada vez que iniciemos una partida, tendremos la opción de crear el mundo en el que transcurrirá la aventura. Esto ocurre de dos modos: en el primero será aleatorio y en el segundo crearemos el decorado introduciendo las letras que decidirán los elementos que formarán el mapeado. Los objetivos del jue-

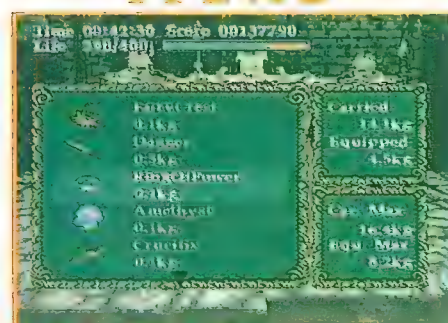


go son siempre los mismos, pese a que los escenarios sean completamente distintos. Los gráficos son espectaculares como pocos, y el detalle utilizado en los decorados es soberbio. La mayor virtud del juego está en la multitud de elementos que hacen creíble la atmósfera. Armas malditas que no permiten que las soltemos una vez empuñadas, el peso de los objetos, las magias, la inteligencia de los enemigos y otros detalles, hacen de **VIRTUAL HYDLIDE** un RPG a tener en cuenta por todos los usuarios de **Saturn**.

THE PUNISHER



## ITEMS



## TIENDA



SEGA
T&E SOFT
MEGAS • CD-ROM
JUGADORES • 1
VIDAS • 1
PAGES • 1
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • SI
GRABAR PARTIDA • SI

### GRÁFICOS

- ▲ Detallados, brillantes y muy variados
- ▼ Los enemigos están muy poco definidos y el movimiento es brusco

89

### MÚSICA

- ▲ Banda sonora épica para un videojuego de aventuras épicas
- ▲ La música de la presentación es simplemente soberbia

91

### SONIDO FX

- ▲ Sonidos y digitalizaciones de calidad como para parar un tren
- ▼ Son muy poco variados y de una calidad bastante deficiente

79

### JUGABILIDAD

- ▲ Los atajos, opciones y situaciones le hacen ser uno de los RPG más completos hasta la fecha
- ▼ El movimiento entorpece un poco el resultado

84

## GLO BAL

86

Partiendo de un scroll de un solo ceplo absolutamente brillante y excepcional. **VIRTUAL HYDLIDE** se queda a medio camino de ser uno de los mejores RPG de todos los tiempos debido a su brusco scroll. Es una autentica pena que los rutinas empuñadas no estén a la altura de las prestaciones de **Sega Saturn**. En cualquier caso, un intento valiente y esperanzador.



# ¡Lo bueno es ahora mejor!

**En la versión 96 la simulación de fútbol favorita del mundo** recibe un tratamiento de última generación; las versiones de 32 bits incluyen la revolucionaria tecnología Virtual Stadium™, que permite visualizar la acción desde cualquier ángulo. Tanto la versión de 32 bits como la de 16 bits muestran jugadores renderizados con Silicon Graphics y creados con la tecnología EA SPORTS™ MotionDesign™, que proporciona unos movimientos increíblemente realistas y una experiencia de juego tan intensa que el usuario no se creará que no es real. La inclusión de 12 ligas internacionales, con más de 3.500 jugadores reales con 17 niveles diferentes de habilidad, supone que todos pueden jugar con su equipo favorito e incluso crear el mejor equipo del mundo con la opción de personalización de equipo. La jugabilidad también ha mejorado con la incorporación de voleas a media altura, pases especiales y toques suaves de desvío. Todo esto ofrece unas posibilidades de juego imposibles de alcanzar por ningún otro producto. **Ha cambiado el mismísimo juego: es FIFA 96.**



# FIFA 96

SOCCER

**TRADUCIDO  
A CASTELLANO**

Disponible en **PC CD-ROM**,  
**SEGA Mega Drive**,  
**Super NINTENDO**, **SEGA**  
**Saturn** y **SONY PlayStation**

Visite EA SPORTS en Web  
en <http://www.ea.com/>

EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS, "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME", Virtual Stadium y MotionDesign son marcas registradas de Electronic Arts. • Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts. • PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. • Sega, Mega Drive y Sega Saturn son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd. • Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de Nintendo Company, Ltd. • Las pantallas mostradas corresponden a la versión CD de PC. En otras versiones pueden variar.

**EA**  
**SPORTS**  
ELECTRONIC ARTS

if  
it's in  
the GAME,  
it's in  
the GAME

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65  
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



# DOOM

Aunque a más de uno la frase les pueda sonar a puro tópico, con la llegada del mítico DOOM a SNES, estamos ante uno de los acontecimientos más esperados e importantes de este ajetreado año 1995

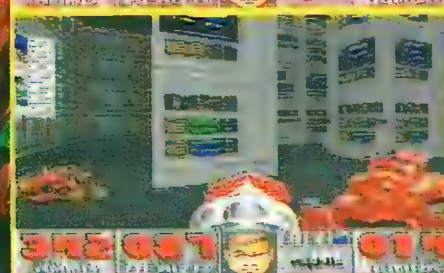
**N**o es ninguna exageración afirmar que el aterrizaje de DOOM en SNES supone un verdadero hito histórico para los usuarios de consolas. Hasta la fecha, si uno quería disfrutar del programa de ID Software tenía muy pocas opciones entre las que elegir, y ninguna de ellas pasaba por los 16 bits, los soportes más extendidos del

mercado. La versión para MD 32X o la de Jaguar nos acercaron un poquito más a esa posibilidad pero, al fin y al cabo, nos obligaba a un fuerte desembolso al tener que adquirir el sistema y el cartucho. Ese detalle es, entre otras poderosas razones que más tarde expondremos, lo que hacen de DOOM para SNES, la versión más universal y asequible de todas las exis-

tentes. El inconveniente fundamental que planteaba la conversión de este programa a SNES estaba relacionado con la capacidad técnica de dicho sistema para mover (a una velocidad razonable y sin ralentizaciones ni tirones en las rotaciones) escenarios de grandes dimensiones y con elevada riqueza de detalles. Para solucionar este contratiempo los programadores de Williams optaron por emplear a fondo el potente chip FX2, reducir el tamaño de pantalla y eliminar las textu-



I  
T  
E  
M  
S



# TERRORE





ras en suelos y techos. Con estas tres medidas han logrado una velocidad y un movimiento de pantalla casi tan bueno como los de la versión de MD 32X, aunque gráficamente sigue siendo un tanto inferior a cualquiera de las existentes. El *scaling* de objetos, paredes y personajes, fundamentales en este programa, es uno de los apartados más logrados y sorprendentes del cartucho. En cuanto a manejabilidad, pese a que en este DOOM todos los botones del *pad* tienen alguna función, resulta muy controlable tras

una o dos partidas, y sólo sufriremos algún que otro pequeño tropiezo. Al igual que en la primera entrega de PC, el juego está dividido en tres gigantescos mundos entre los que se reparten los 27 niveles. En este monstruoso universo de laberintos y trampas también podremos disfrutar de todos los *items*, armas y enemigos presentes en el primer DOOM. Si elegimos los dos

grados más altos de dificultad (entre los cinco posibles) tendremos la oportunidad de acceder de un modo directo a cualquiera de los tres mundos. Con esta pequeña ayuda más de uno se estará frotando las manos, pero podemos asegurarnos que los dos últimos niveles de dificultad pueden helarle la sonrisa a cualquiera.

Entre los aspectos más destacables de esta entrega para SNES está su banda sonora. El conjunto

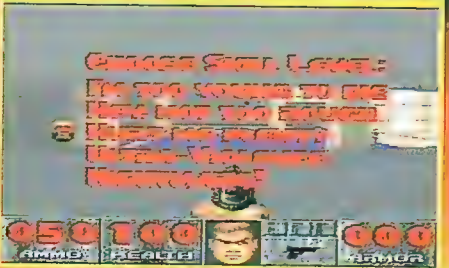
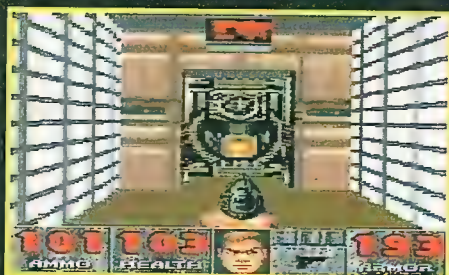


I  
T  
E  
M  
S



# RATOS

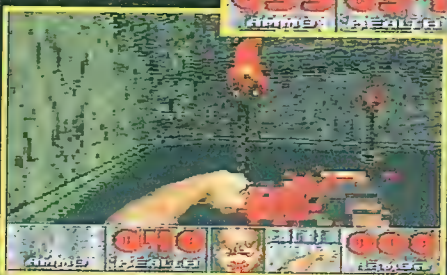




Al final de cada nivel podremos observar unas estadísticas de nuestra actuación.

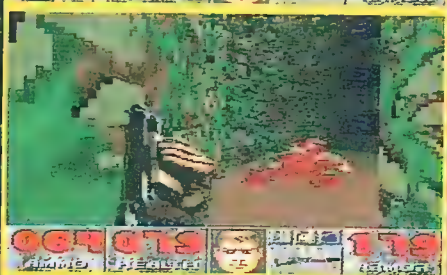
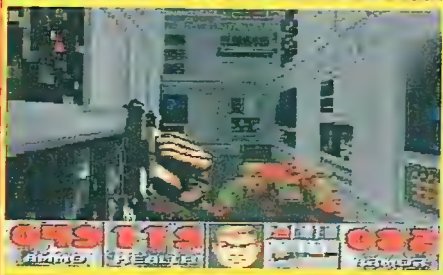


Pausando el juego durante la partida accederemos al menú de opciones.



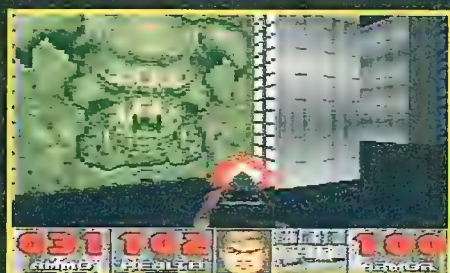
Este es el mapa del último de los tres mundos que conforman esta aventura llamada DOOM.

En este sangriento paseo por el infierno, la muerte puede sorprendernos a cada paso.



L  
L  
A  
V  
E  
S





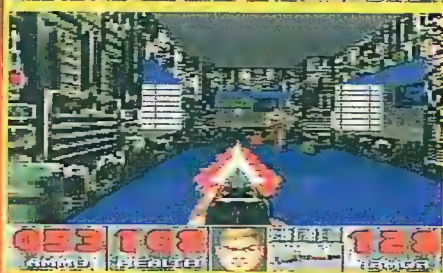
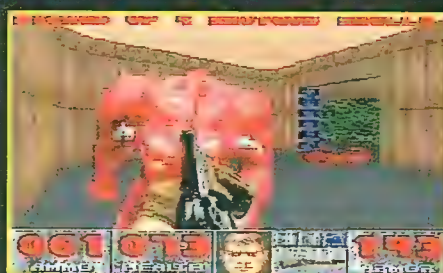
de melodías tradicionales ha sido remozado y exquisitamente orquestado y se puede decir, sin temor a equivocarse, que es la mejor ambientación musical con la que ha contado el programa de ID Software. Si buena es la banda sonora, no lo es menos el acompañamiento FX elegido para potenciar, aún más si cabe, esa tensa atmósfera de terror llamada DOOM. Gritos, jadeos, gruñidos, disparos y todo el extenso repertorio de sonidos presentes en la versión de PC, se funden para regalarnos una de las mejores y más tétricas ambientaciones de la historia de la programación en SNES.

Como resumen a todo lo dicho, DOOM para SNES es una excelente conversión del mítico programa de ID Software y, para el gran público, la primera oportunidad real de disfrutar de este título en consolas. Si alguien quiere conocer los motivos de la grandeza y renombre de este juego, nunca lo tuvo más fácil.

DE LUCAR



Las llaves, resortes, pasadizos secretos y otras mil incógnitas nos obligarán a inspeccionar cada rincón de los escenarios.



Para poder disfrutar de DOOM en SNES ha sido necesario reducir el tamaño de pantalla. De todos modos el cerco no es muy grande.



WILLIAMS
WILLIAMS
MEGAS ♦ 16
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 1
FASES ♦ 27
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

#### GRÁFICOS

▲ Perfecta recreación del universo en 3D de DOOM.

▼ Se han eliminado las texturas de suelos y techos y el tamaño de pantalla es menor.

90

#### MÚSICA

▲ La más espectacular y excitante ambientación musical de toda la historia de este programa. Sonido impecable y orquestación excepcional.

93

#### SONIDO FX

▲ Todo el amplio y espectacular repertorio de efectos sonoros conocidos en anteriores versiones. Terrorífico.

90

#### JUGABILIDAD

▲ La diversión que sólo puede aportar uno de los juegos más emocionantes y salvajes de todos los tiempos. Un clásico absolutamente imprescindible.

93

#### GLO BAL

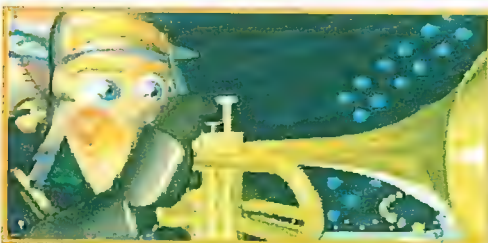
92

El esfuerzo y dedicación de Williams han merecido plenamente la pena y, desde hoy, SNES puede presumir de contar con un verdadero y completísimo DOOM. Las dificultades que plantea este proyecto han sido hábilmente superadas y el resultado sobrepasa todas las expectativas. Para aquellos que quisieron tener paciencia, la espera tiene un justo premio.





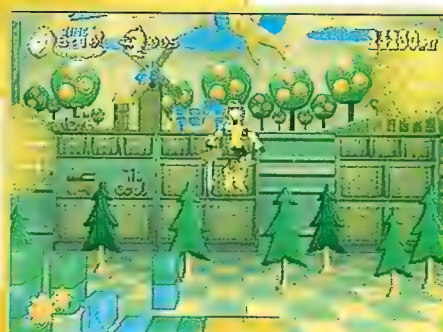
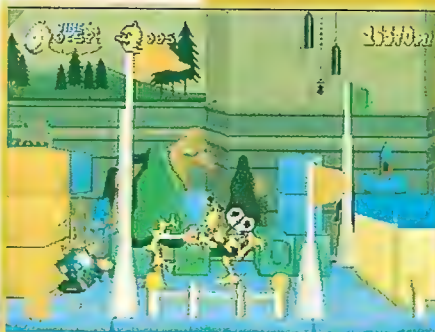
Después de derrotar a la Televisión asesina, el caballero Tongara de Pepperchaus y sus amigos se disponen a despertar a Chelsea de su largo sueño. De pronto un terrible estruendo inunda la habitación, y un gigantesco robot se abalanza sobre todos. En pleno desconcierto, un grupo de murciélagos vuelve a raptar a la chica. Llegó la hora de rescatar a Chelsea (otra vez).



PERJUEGOS

# BESAME MU

## EL CUARTO DE JUEGOS



Siguiendo la pista de Chelsea, nuestro amigo Tongara se encuentra en el cuarto de juegos de los niños. Allí le esperan los primeros juguetes desquiciados con cara de pocos amigos.



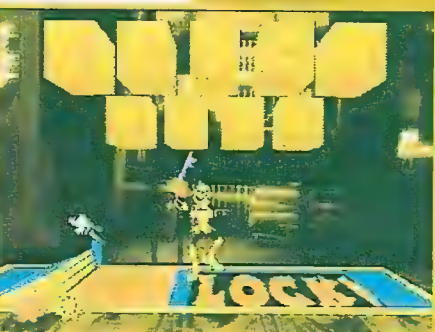
## A CABALLO REGALADO...



A lomos de su caballo Barobaro, nuestro caballero deberá atravesar los más complicados laberintos, recorriendo las vías del tren y las aguas de la bañera. Una advertencia...¡cuidado con las Truchas Gigantes!



## SOLTIAN ROULETTE

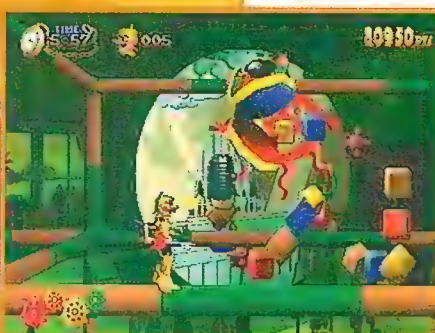
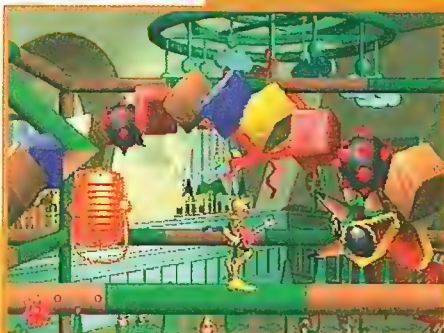


El mejor modo para recuperar las vidas perdidas es, sin duda, la ruleta de Soltian. Este sensual frasco de perfume está loquuto por los huesos de Tongara, así no es de extrañar que le obsequie con tantas vidas.



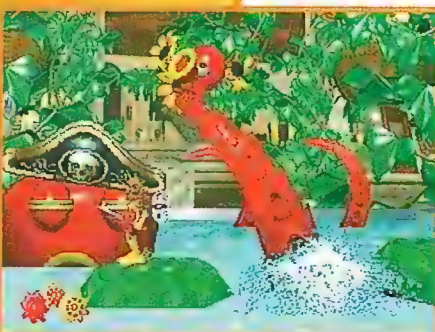


### TWIST SNAKE



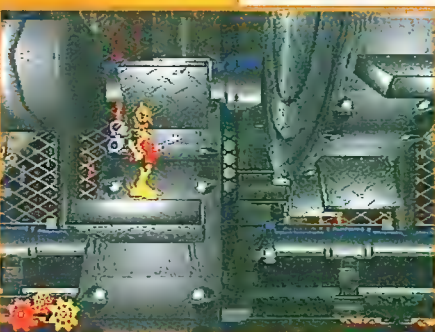
*Esta juguetona serpiente tiene entre sus aficiones el canto, y está ensayando continuamente para el Karaoke de Tele 5. No es muy problemática, ya que está más pendiente del micrófono que de nosotros.*

### PULPO A LA GALLEGA



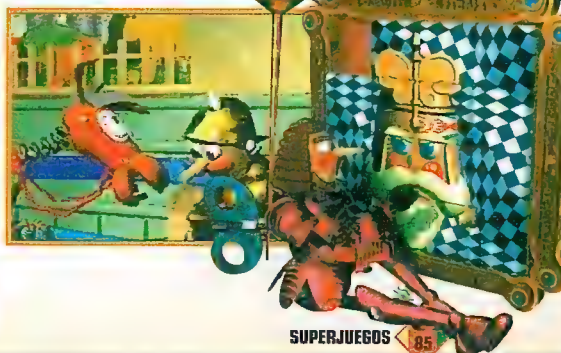
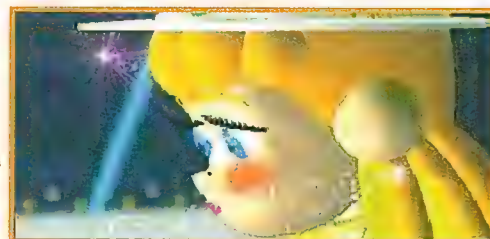
*A los seguidores de la saga Parodius les resultará familiar este pulpo descendiente de piratas. Su única arma son unos chipirones que oculta en los tentáculos.*

### LA TORRE DEL RELOJ

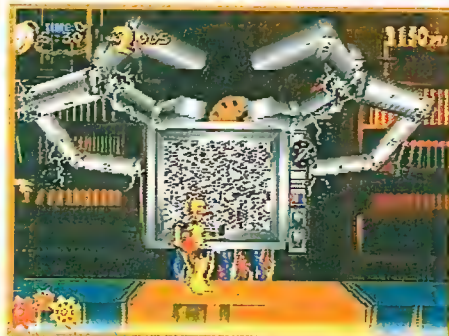


*El reloj del comedor puede resultar un mundo cuando sólo se mide unos centímetros. Gigantescas ruedas, mecanismos infernales y torres giratorias que pondrán a prueba tu paciencia.*

**Han** pasado apenas dos meses desde que revisamos la primera parte de este fenomenal juego. Si recordáis, os comentábamos que el juego original de **CLOCKWORK KNIGHT** constaba de 10 niveles, y que Sega decidió partirlo en dos para así recaudar mayores beneficios debido a la incuestionable calidad del juego. Ya tenemos aquí la segunda entrega y, gracias a dios, los programadores se han preocupado de mejorar globalmente el juego, dotándole de una identidad propia que lo diferencia en bastantes cosas de la primera parte. El único apartado que no se ha mejorado en absoluto es el sonoro, que se conserva exactamente igual. En cuanto a los gráficos, se nota que han sido renderizados de nuevo, ya que su definición es notablemente superior. Los decorados son más variados y se han mejorado la calidad de las texturas que los forman, destacando las de madera y al-







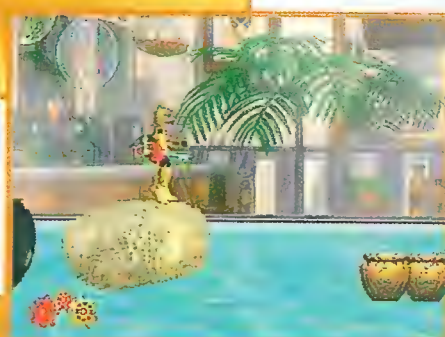
godón. Los enemigos son exactamente los mismos que siempre, exceptuando a los jefes finales que son mucho más originales y divertidos. Los gigantes robots de la primera parte han sido sustituidos por bichos más variados y cachondos, como la serpiente cantora o el papel transformable. En cuanto al desarrollo de las fases se han incluido nuevos caminos y muchos niveles ocultos. De nuestra pericia dependerá encontrar la fase de *bonus* oculta, en la que podremos iniciar una carrera con Le Bon, la pelota de tenis. Otra divertida innovación son las fases a caballo, en las que a velocidad frenética deberemos llegar al final del nivel. En éstas incluso podremos elegir el camino.

En definitiva, **CLOCKWORK KNIGHT 2**, constituye otro gran representante de las plataformas de 32 Bits, recomendado para los que les gustan los juegos sin demasiadas complicaciones.

THE PUNISHER



## LA BAÑERA



*Dice la gente que no hay nada más relajante que un baño de burbujas...a menos que la cantidad de agua sea diez veces mayor que tu tamaño, lo cual puede representar un verdadero problema.*



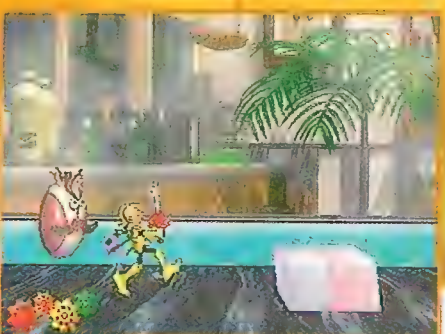
## LA SALA DE ESTUDIO



*Un demoniaco laberinto de libros, folios y páginas en blanco. Este es el nivel más largo y que más secretos oculta de todo el juego.*



## LE BON RACE



*Si tienes la suficiente suerte, encontrarás el escondrijo de Le Bon, una pelota de Tenis que te retará a una frenética carrera. Si eres vencedor te esperan succulentos premios.*





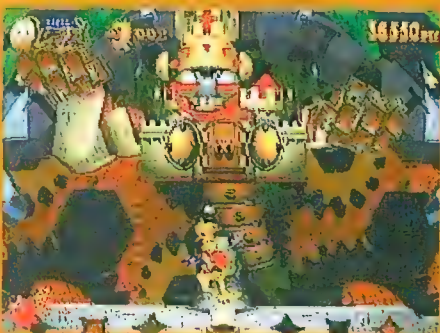


### EL FOLIO TRANSFORMABLE



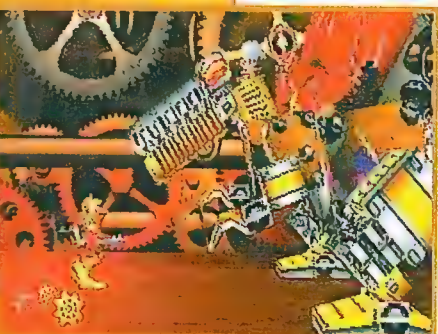
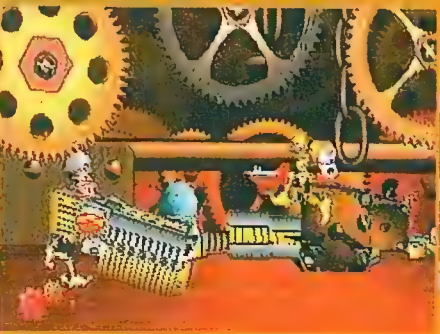
Todo el saber acumulado de una enciclopedia de animales contra tí. El gorila, el leopardo y el murciélago son las tres sugerentes formas que tomará este dichoso libro.

### ES SINCASTILLO



El juguete preferido de nuestra infancia se transforma en la peor de las pesadillas. Un castillo asesino con siniestras intenciones.

### EL DRAGON MARIMON



Por fin nos encontramos cara a cara con el personaje que raptó a Chelsea en el primer juego. Un giganteco engendro mecánico conducido por el compañero de infancia de The Elf.



SEGA  
SEGA

MEGAS ♦ CD-ROM

JUGADORES ♦ 1

VIDAS ♦ VARIABLES

PAGES ♦ 5

CONTINUACIONES ♦ VARIABLES

PASSWORDS ♦ NO

GRABAR PARTIDA ♦ NO

### GRÁFICOS

▲ Más increíbles que los de la primera parte, con exuberantes escenarios e imaginativos enemigos.

▲ La intro es original, divertida y muy marchosa.

94

### MÚSICA

▲ Una vez más Saturn nos vuelve a demostrar su capacidad sonora sin usar el CD.

▼ Son demasiado similares a las de su antecesor.

89

### SONIDO FX

▲ Gran recopilación de sonidos, ruidos, gritos y efectos varios con una calidad sobresaliente. Al nivel que nos tiene acostumbrados esta máquina.

90

### JUGABILIDAD

▲ El juego es mucho menos lineal y más variado que la anterior entrega.

▲ Las nuevas fases de bonus y a caballo.

91

### GLO BAL

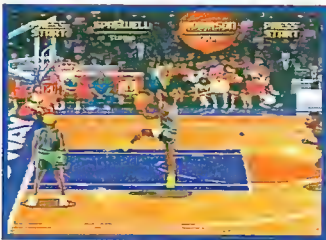
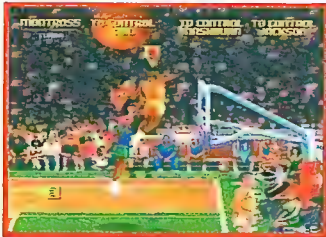
90

Gracias al buen trabajo de los programadores, lo que en principio no era más que una recopilación de las fases sobrantes de CLOCKWORK KNIGHT, se ha convertido en un juego original.





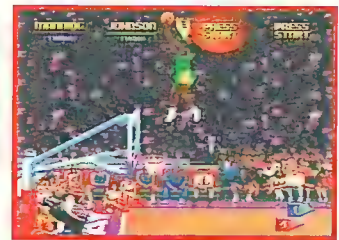
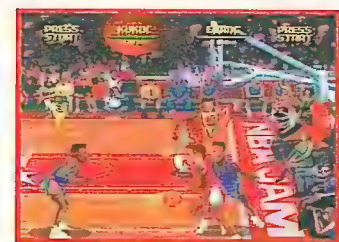
# MAS RAPIDO IMPOSIBLE



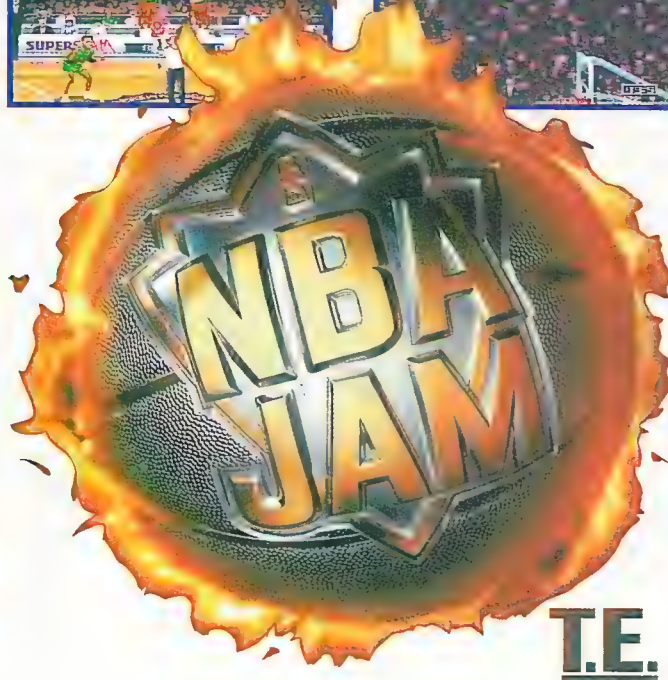
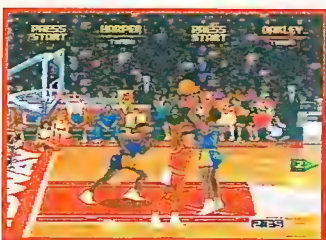
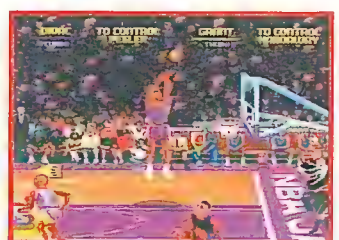
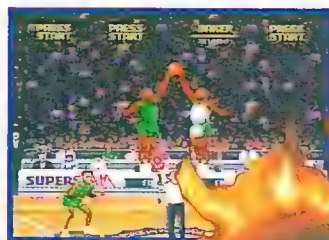
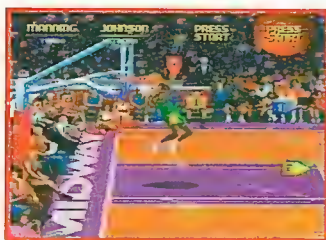
**H**ace algo más de dos años Acclaim lanzó a bombo y platillo un cartucho (Super Nintendo, Mega Drive y Game Gear) que rompió con todo lo visto en una consola hasta esos momentos. Se trataba de NBA JAM, un juego que basado en una popular recreativa de Midway mostraba todo el espectáculo del baloncesto americano en partidos a cancha completa, y en el que se enfrentaban las grandes estrellas de la NBA. El citado juego, que también



fue producido para Game Boy, ha sido objeto de una segunda versión titulada NBA TOURNAMENT EDITION que hasta el momento había llegado hasta nosotros para las versiones de 16 bits y portátiles de las consolas de Sega y Nintendo, así como para MD 32X. La principal novedad de esta segunda entrega fue, a parte de la actualización de plantillas, la existencia de varios jugadores por equipo entre los que se podía elegir, y una opción en la que aparecen múltiples iconos que dotan a los contendientes de poderes especiales.



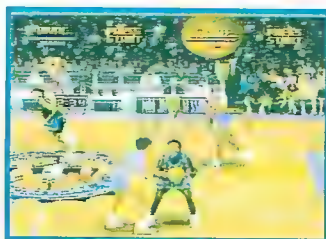
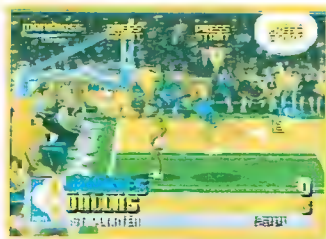
**UNO DE LOS MITOS DEL BALONCESTO LLEGA HASTA LA NUEVA CONSOLA DE SONY, CON UNA VERSION EN LA QUE LA RAPIDEZ Y ESPECTACULARIDAD SE ELEVAN A SU MAXIMO EXPONENTE. EL DEPORTE DE LA CANASTA NO PUEDE ENTRAR CON MEJOR PIE EN LAS TREMENDAS POSIBILIDADES DE LAS NUEVAS MAQUINAS.**



**T.E.**



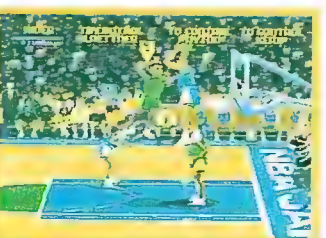
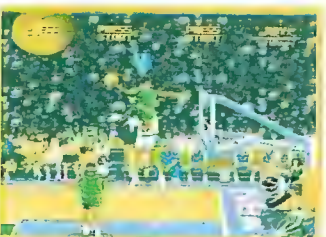




Además, en el cartucho para MD 32X los jugadores presentaban unas cabezas de tamaño exagerado, a imagen y semejanza de la recreativa original. Todas estas características han sido recogidas en el nuevo juego para PlayStation con el que debuta en el mundo de la canasta. Sin embargo hay que hacer notar algunas diferencias importantes. La que primero salta a la vista es el aumento de los *sprites* incluidas las cabezas, que alcanzan un tamaño impresionante cuando los jugadores se encuentran en un primer plano. Esta circunstancia ha sido lograda con un impecable



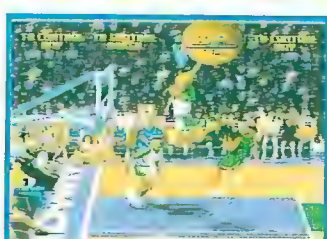
## ITEMS



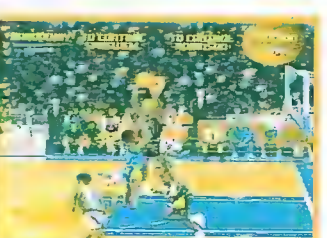
ble *scaling* y, lo que es todavía más impresionante, con una velocidad que en determinados momentos resulta incluso excesiva. Las opciones y el desarrollo general del juego no han perdido ni un ápice de su frescura original, consiguiendo unos tiros, tapones y mates que pueden calificarse como estratosféricos.

ITURRIOZ

## FUEGO



## EQUIPOS



ACCLAIM
IGUANA
MEGAS ♦ CD-ROM
JUGADORES ♦ 1-4
VIDAS ♦ 1
COMPETICIONES ♦ 15
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

## GRÁFICOS

▲ El tamaño de los sprites es impresionante.

▲ La rapidez es una de sus características.

91

## MÚSICA

▲ Mezcla las melodías tradicionales con otras nuevas aunque en estos juegos este apartado no es vital.

85

## SONIDO FX

▲ La voz del comentarista es todo un espectáculo.

▲ Mayor cantidad de efectos de sonido.

88

## JUGABILIDAD

▲ Los nuevos iconos añaden frescura al género.

▼ No incluye un excesivo número de novedades.

92

## GLOBAL

91

El baloncesto no podía iniciar de mejor manera su andadura en la nueva consola de Sony. Este título, creado a imagen y semejanza de la recreativa,

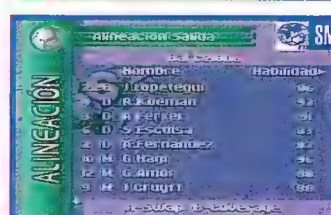
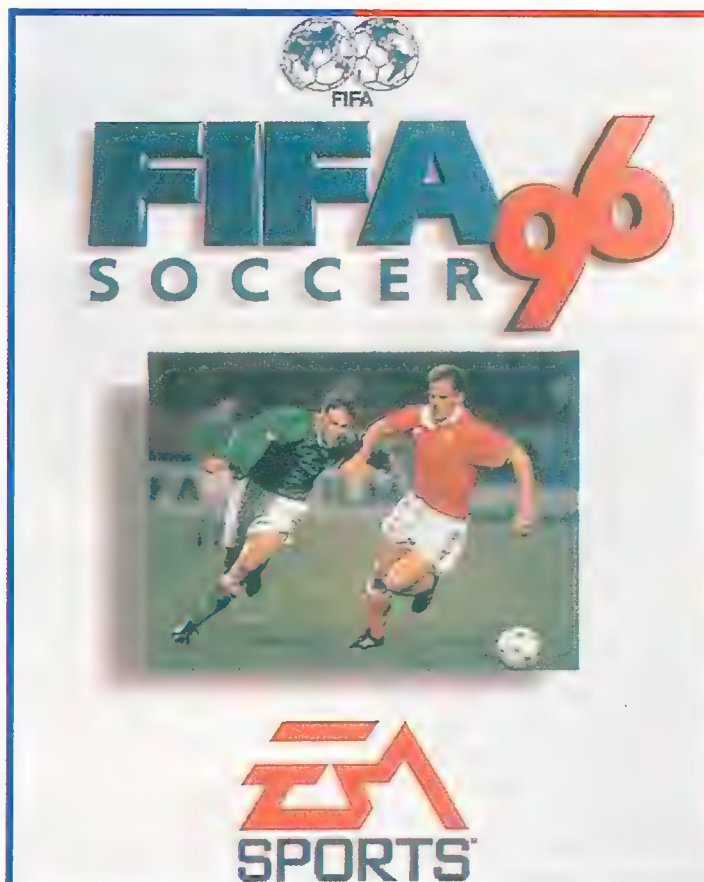
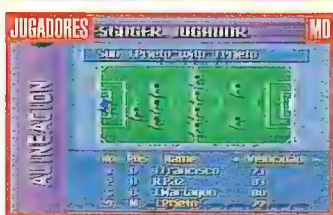
contiene todo el espectáculo y la jugabilidad de la primera versión incorporando una calidad gráfica y velocidad realmente alucinante.



# UNA DE LIGAS

*La nueva entrega de uno de los juegos que revolucionó el mundo de los simuladores de 16 bits vuelve a este tipo de consolas. Aunque la versión para Mega*

*Drive presenta algunas diferencias con respecto a la de Super Nintendo, como denominador común hay que mencionar la sustancial mejora gráfica.*



La aparición hace casi dos años de FIFA INTERNATIONAL SOCCER para **Mega Drive**, marcó una nueva etapa en los juegos de fútbol. Más de seis meses tardó en aparecer la versión para **Super Nintendo**, que con ocho *megas* menos que su antecesor consiguió introducir elementos como las repeticiones a cámara lenta desde dos ángulos diferentes,

o la barra de energía para indicar la potencia con la que se ejecutan los lanzamientos. Posteriormente este mismo título ha llegado hasta formatos como **Mega CD**, **Game Boy**, **Game Gear**, y recientemente **3DO**. También hay que men-



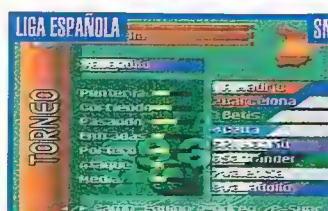
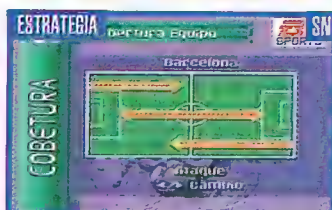
cionar que el año pasado apareció en nuestro mercado FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95 para **Mega Drive**, un cartucho cuya principal novedad fue incluir las ligas más importantes del mundo. La nueva entrega de **Electronic Arts** sigue la ten-

dencia de la última versión citada, con la inclusión de 11 ligas más las selecciones, por lo que será mucho más atractiva para los usuarios de **Super Nintendo**, que hasta ahora sólo disponían de combinados nacionales. Tras la aparición de **NBA LIVE '96** parece que la compañía norteamericana ha optado por dotar con el mismo número de *megas* a los





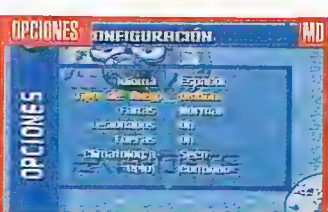
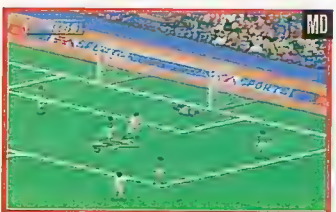
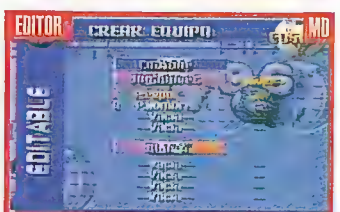
de Nintendo cuenta con más opciones entre las que se encuentran diversos tipos de terreno de juego. Por otra parte, se echan en falta aspectos como las jugadas ensayadas,



cartuchos para 16 bits de distintos sistemas. Esta igualdad hace que la diferencia técnica entre las dos versiones se reduzca considerablemente, destacando ambas entregas por el aumento de tamaño de los *sprites*, y sobre todo la mejor definición de los mismos. A pesar de ello, la aparición del árbitro y el editor de equipos y de jugadores (no de características físicas) únicamente está disponible para la consola de Sega, mientras que la

nes. Sin embargo, el *scroll* deja bastante que desear en los dos juegos, en parte por su brusquedad y en parte por su lentitud para mostrar dónde se encuentra el balón cuando este se desplaza rápidamente. Lo que no puede negarse es que el nuevo cartucho de Electronic Arts tiene como principal defecto la existencia del INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER para SNES.

CHIP & CE



que sólo aparecieron en la versión del 95 para Sega. La perspectiva isométrica y el control de los jugadores son similares a los conocidos, por lo que la espectacularidad está presente en todas las accio-



ELECTRONIC ARTS
PROBE
MEGAS * 16
JUGADORES * 5
VIDAS * 1
PASES * 4 COMBINACIONES
CONTINUACIONES * INFINITAS
PASSWORDS * NO
GRABAR PARTIDA * SI

## GRAFICOS

- ▲ El tamaño de los *sprites* ha sido aumentado.
- ▲ Importante mejora en la definición gráfica.

88

## MUSICA

- ▲ Magníficas melodías durante los menús.
- ▲ En términos generales cumple su limitado función.

86

## SONIDO FX

- ▲ El sonido ambiente en los goles es del reflejo de una torpeza de fútbol de un domingo por la tarde.

84

## JUGABILIDAD

- ▲ La amplia gama de equipos se agradece sobre todo en SNES.
- ▲ El editor para Mega Drive.

83

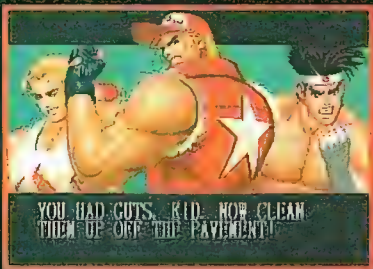
## GLO BAL

84

Junto a las mejoras en las gráficas, la principal novedad para los usuarios de Sega es el editor, mientras que para los de Nintendo es la posibilidad de controlar a los mejores equipos y selecciones del mundo. El brusco *scroll* de pantalla hace que este control no brille en la altura esperada.



The Future Is Now  
**SNK**



CONTINUACION  
DIRECTA DE UNO DE  
LOS MAYORES  
ÉXITOS NEO GEO  
DEL AÑO PASADO,  
**KING OF FIGHTERS 95**  
PUEDE SER  
CONSIDERADO COMO  
UNO DE LOS MEJORES  
ARCADES DE LUCHA  
JAMAS PROGRAMADO PARA  
UN SISTEMA DOMESTICO. UN  
AUTENTICO FESTIVAL DE  
MARAVILLOSOS GRAFICOS Y ACCION  
SIN LIMITES QUE ENTUSIASMARA A LOS  
AMANTES DEL GENERO DE LA LUCHA.



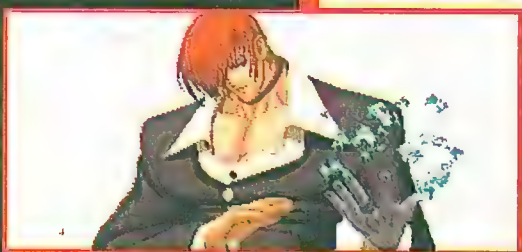
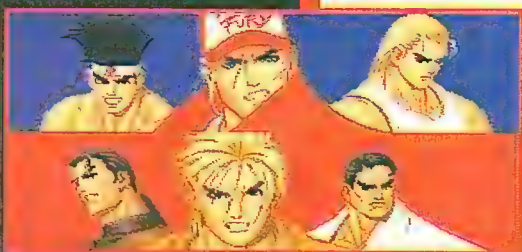
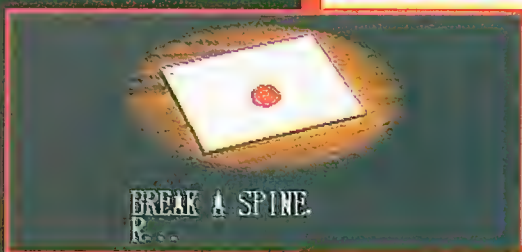
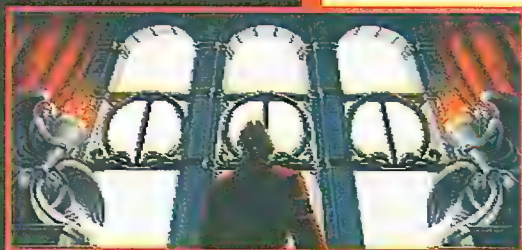
**EL COMBATE DEL SIGLO**





# NEO GEO

# REVIEW

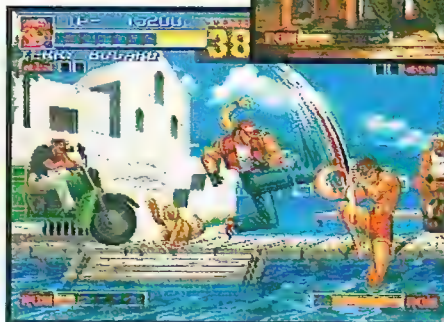


**C**on el tiempo, *Neo Geo CD* se ha convertido en una de las mejores opciones a tener en cuenta a la hora de comprarse una nueva consola.

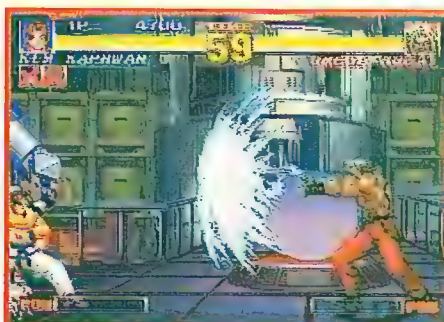
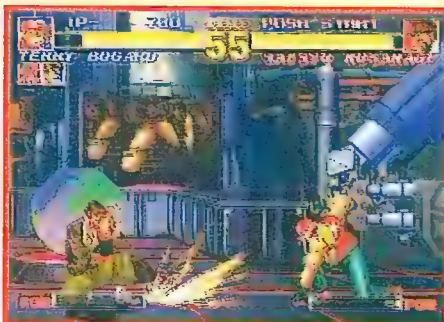
Atrás quedaron los tiempos en que *Neo Geo* era considerada el *Rolls Royce* de las consolas debido al altísimo precio de sus cartuchos. Títulos tan inolvidables como *RALLY CHASE* o *SOCCER BRAWL* sólo podían ser disfrutados por unos pocos afortunados, mientras los demás nos moríamos de envidia y ahogábamos nuestras penas en los salones recreativos. Ahora, con la tecnología CD la cosa ha cambiado y, aunque *Neo Geo CD* no sea una máquina perfecta (¿A quien se le ocurre ponerle un CD ROM de simple velocidad?), podemos disfrutar con ella de los últimos lanzamientos de los salones recreativos por algo menos de 10.000 pesetas. Una auténtica locura que SNK procura alimentar mes

tras mes con nuevos y espectaculares títulos. El más reciente de todos ellos es la esperada entrega de uno de los mayores bombazos *Neo Geo* del pasado año: **KING OF FIGHTERS '95**.

Esta nueva edición del torneo mantiene las mismas reglas del pasado año, a las que se han añadido unas cuantas novedades. Para empezar, a los 21 luchadores de la anterior edición se han añadido tres más: dos viejos conocidos del universo *Neo Geo*, Eiji Kisawara, Billy Kane, y un luchador novel, Iori Yagami. Con ello, las agrupaciones de luchadores aumenta pasando de siete a ocho. Como recordáreis, las reglas de **KING OF FIGHTERS** dividen el torneo en dos modalidades, Combate en Solitario o en Grupo. Este último lo componen tres luchadores, que se irán turnando en el combate a medida que sus compañeros son derrotados. La principal novedad de **KING OF FIGHTERS '95** reside en que en esta ocasión el jugador puede con-

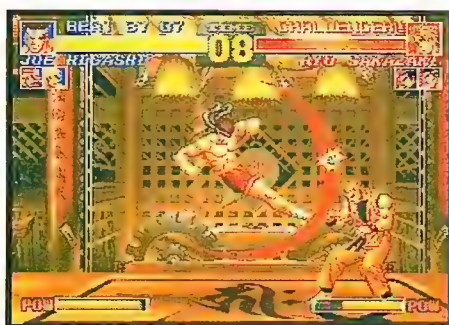
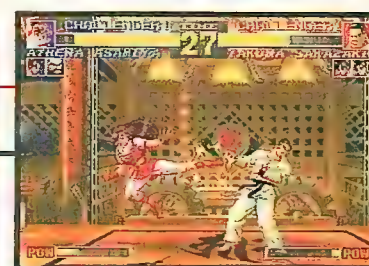
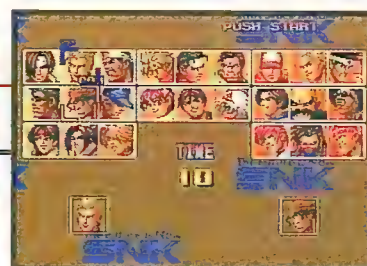
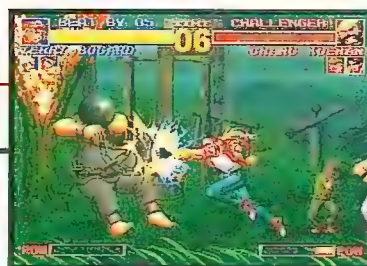
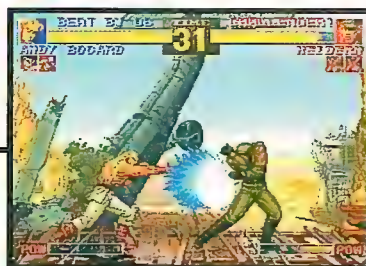


## EL REGRESO DE RUGAL

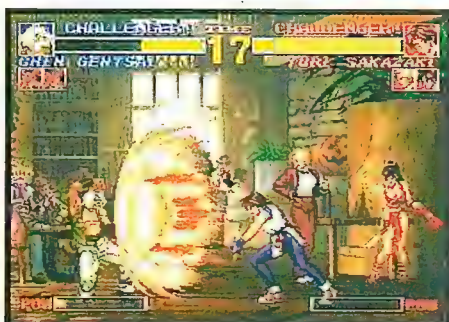
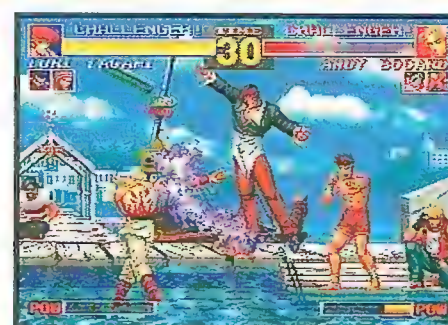


LA FASE FINAL DEL TORNEO NOS BRINDARÁ LA OPORTUNIDAD DE VOLVER A COMBATIR CON RUGAL, MÁXIMO ORGANIZADOR Y JEFAZO FINAL DE **KING OF FIGHTERS**, Y SU LUGARTENIENTE, SAISYU KUSANAGI.

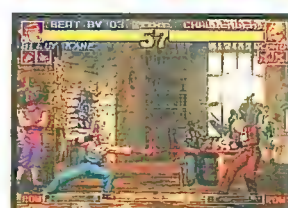
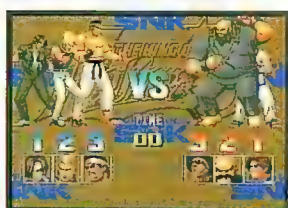




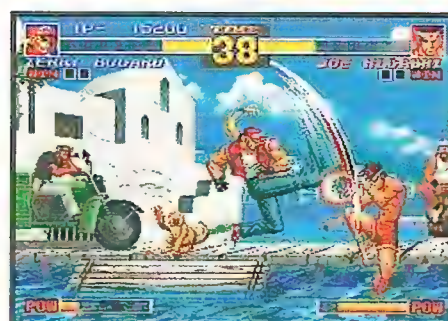
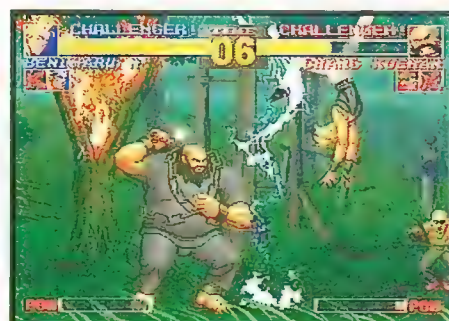
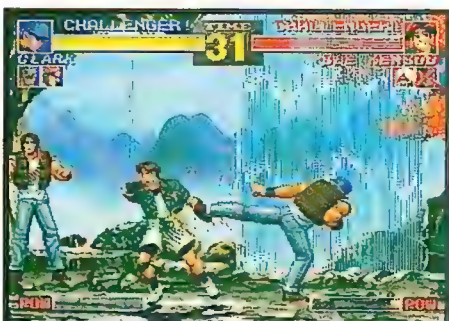
feccionar el trio de luchadores a su gusto, pudiendo elegir entre los 24 disponibles y permitiendo la friolera de... ¡2.000 combinaciones posibles de luchadores! Por primera vez es posible combinar la agilidad de los hermanos Bogard con la técnica del trio ART OF FIGHTING, sin olvidar la contundencia de los pesos pesados del juego: Chan y Goro. Con ellos podrás confeccionar el equipo ganador que acabe de una vez con las diabólicas acciones del promotor del torneo, Rugal, y su nuevo ayudante, Saisyu Kusanagi. Con este nuevo arcade de lucha, SNK ha tirado literalmente la casa por la ventana. La explosiva cantidad de 250 megas han permitido todo un exceso de espectacularidad gráfica, trepidantes melodías y más opciones de las que ningún fan de los juegos de lucha haya podido soñar jamás. Desde el más novato hasta el más declarado experto...KING OF FIGHTERS lo reúne todo para encandilar desde la primera partida. Es adictivo, terriblemente jugable y contiene decenas de detalles y técnicas especiales que harán las delicias de los mañosos del Pad. Ahora no



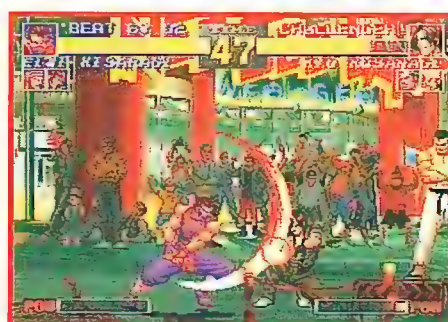
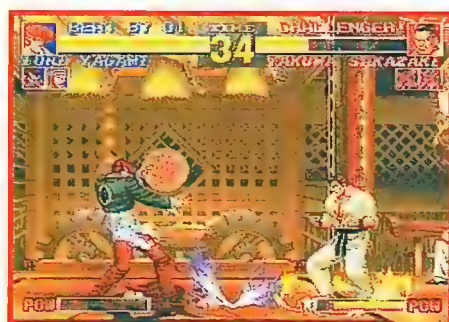
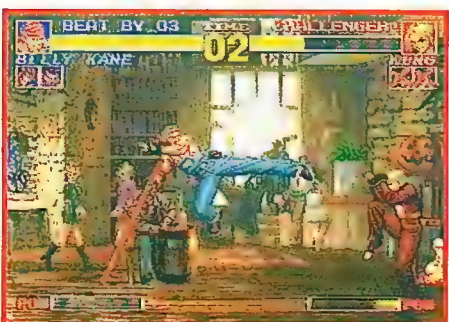
Antes de cada combate deberemos elegir el orden de los luchadores.



Por primera vez, Billy Kane exhibe su palmito en un KING OF FIGHTERS.



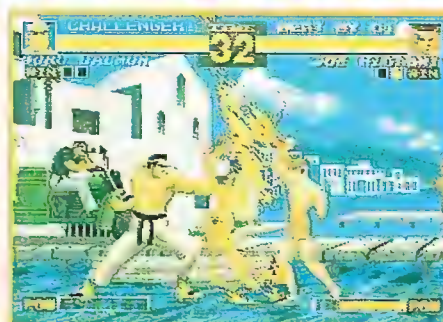
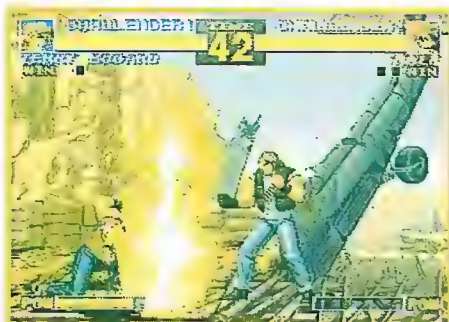
## TRES NUEVOS PARTICIPANTES



KING OF FIGHTERS'95 INCORPORA UN NUEVO GRUPO DE LUCHADORES, FORMADO POR BILLY KANE (DE FATAL FURY), EIJI KISARAGI (DE ART OF FIGHTING 2) Y UNA NUEVA INCORPORACION AL UNIVERSO SNK: IORI YAGAMI.



## SUPER BATTLE BLOWS



TALES DEQUESEGUIMOS COMO IMPACTACULARES, ESTAS LLAVES ESPECIALES TAMBIEN LA FACILIDAD DE ACABAR CON EL ENEMIGO DE UN SOLO GOLPE.

sólo es posible esquivar los golpes especiales, si no que además puedes contraatacar las acometidas del enemigo e incluso propinarle un rápido directo al hígado, ideal para escapar de situaciones apuradas.

Se nota que con **KING OF FIGHTERS '95**, SNK ha aprendido de los pocos errores de la anterior entrega. Se han eliminado las tramas de los escenarios, que son absolutamente soberbios, y se han añadido aún mas *frames* de animación a los personajes. Se ha mejorado incluso el sistema de carga del CD de su antecesor. En lugar de volcar a la RAM los tres luchadores al mismo tiempo (lo que habría hecho interminables los tiempos de carga entre los combates) la consola carga uno por uno cada luchador. Con esto, los tiempos de acceso al CD son mínimos.

Aunque por muy poco no alcanza la magia de **FATAL FURY 3**, **KING OF FIGHTERS '95** se ha convertido por derecho propio en el segundo mejor juego de lucha jamás creado para **Neo Geo CD**.

NEMESIS

## TEAM EDIT



COMO GRAN NOVEDAD, KING OF FIGHTERS '95 PERMITE AL JUGADOR COMBINAR SU PROPIO EQUIPO DE LUCHADORES, DE ENTRE 24 POSIBLES.



SNK
SNK
MEJORES + 250000 RON
MEJORES + 2
MEJORES + 1
MEJORES + 1
MEJORES + 1
MEJORES + 1
MEJORES + 1

## GRAFICOS

El juego presenta un estilo de animación muy bueno, con muchos detalles en los movimientos de los personajes.

95

## MUSICA

El juego presenta una música muy buena, con muchos detalles en los movimientos de los personajes.

92

## SONIDO FX

El juego presenta un sonido muy bueno, con muchos detalles en los movimientos de los personajes.

91

## JUGABILIDAD

El juego presenta una jugabilidad muy buena, con muchos detalles en los movimientos de los personajes.

94

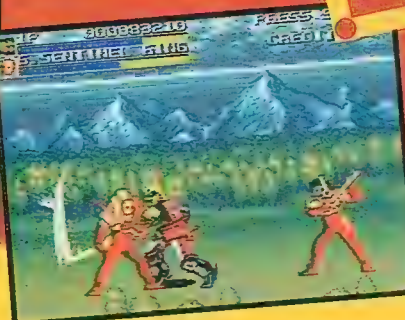
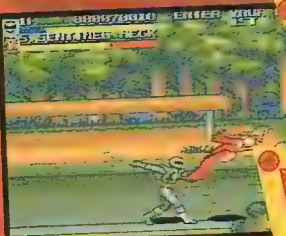
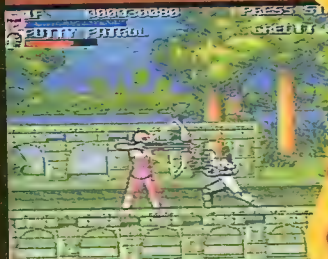
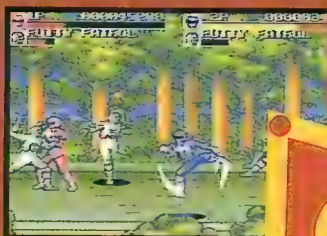
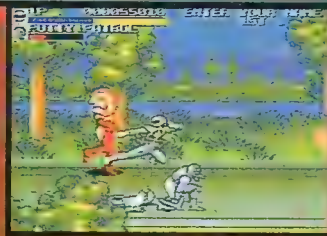
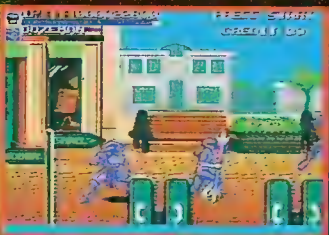
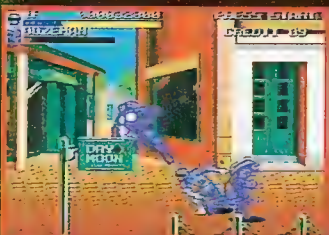
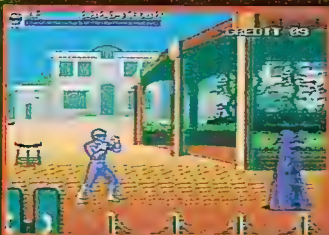
## GLO BAL

94



# MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE

THE POWER IS ON

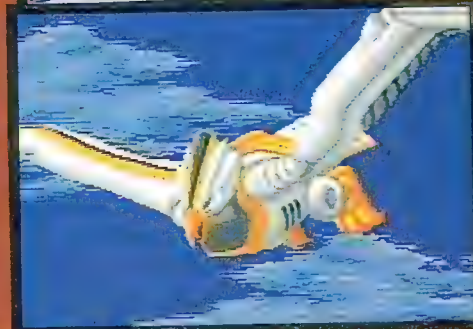
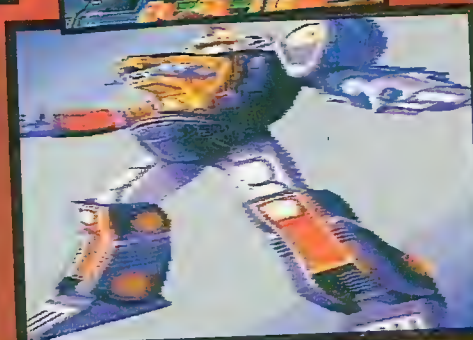
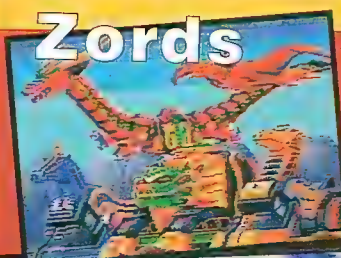


Después de la derrota definitiva, Rita Repulsa decide retirarse de las malas artes y busca un trabajo más acorde con sus inquietudes intelectuales (Product Manager). Desde entonces la vida transcurría tranquila para nuestros valientes



héroes, hasta que llegó Ivan Ooze y la paz se acabó.

## Zords



¡Pero cómo! ¡Otro juego de los Power Rangers! No os podéis ni imaginar la cara de este redactor cuando se le encomendó la tarea de analizar otro juego de estos personajillos, ya que mi menda lleva «nada más» que once comentarios (entre *previews* y *reviews*) referidos a algún juego de esta saga. Aquí estoy dispuesto a cumplir mi labor una vez más (espero que la próxima vez le toque a otro). Si una cosa he dejado clara en las anteriores *reviews*, era que los juegos siempre superaban a la calidad de la serie (exceptuando la versión para *Mega CD* que era exactamente igual). Hablando de los gustos de los mozalbetes, ¿sabéis que esta serie la ven casi dos millones de chavales? Quizá los niños de este país tengan un gusto inexplicable por las producciones de «Serie Z», pero ¿acaso no disfrutábamos con «bodrio-series» como *La Casa de la Pra-*



# MEGA DRIVE

## REVIEW



SEGA
SEGA
MEGAS • 16
JUGADORES • 1-2
VIDAS • 1
FASES • 8
CONTINUACIONES • 10
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • NO

### GRÁFICOS

- ▲ Grandes dosis de colorido y variados planos de scroll.
- ▲ Detalles como los y aparentes.

84

### MÚSICA

- ▲ Gran variedad de melodías para todos los gustos.
- ▲ Incluye el tema central de la película.

80

### SONIDO FX

- ▲ Digitalizaciones de voz a través y noche.
- ▼ El resto de los efectos no son muy originales.

81

### JUGABILIDAD

- ▲ Bastante más variado que la anterior parte.
- ▲ Las magias son bastante sencillas de ejecutar.

86

### GLO BAL

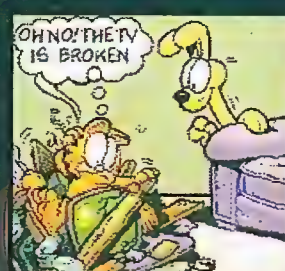
84

Si se  
una hora  
de la progra  
mación, esto  
segunda, mair  
sion de los nro  
es favorito de los  
chavales resulta  
correcta y agrade  
ble. Los fans de  
la serie  
no se  
sentiran de  
travados al  
poder disfrutar en  
sus consolas de  
todos los incre  
dibles que esta  
culturan a esta  
serie al éxito.

dera o Verano Azul? Dejando de lado cuestiones «ético-festivas», voy a comentaros un poquito de que va este juego. Este cartucho es bastante mejor que el anterior, ya que en el otro sólo combatíamos en una sucesión de «batallas-plo-mazo» uno contra uno, controlando robots que se movían con la rapidez de un caracol. En esta ocasión, aparte de las consabidas batallas entre robots de juguete, disfrutaremos de un entretenido *beat'em-up* con *scroll* en el que podrán participar hasta dos niños simultáneos. Sus gráficos son graciosos, con múltiples planos de *scroll* de calidad. Los efectos de sonido son buenos y las músicas dan el pego. En resumen, si vistéis la película, y encima os gustó, entonces está claro que formáis parte de los fanáticos de la serie, y debéis compraros el juego. Ya tendréis tiempo de pensar en cosas metafísicas y complicadas.

THE PUNISHER





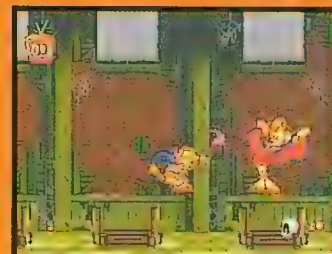
# TAL

como os anunciábamos hace un par de números, el gato mas gordo y sinvergüenza del mundo del cómic (con permiso del Gato Fritz) ha dado el gran salto a *Mega Drive*. Y lo hace de la mano de su propio creador, Jim Davis, que ha colaborado activamente con Sega para ofrecer el que es con diferencia el mejor videojuego protagonizado por Garfield hasta el momento. Y es que no se puede decir que este reconocido amante de la lasaña y las siestas millenarias



sea un desconocido dentro del mundo de los videojuegos. Además de protagonizar un juego de *Game Boy* de la mano de Kemco, Garfield protagonizó dos de los mejores títulos producidos por The Edge para ordenadores personales de 8 y 16 bits.

En esta



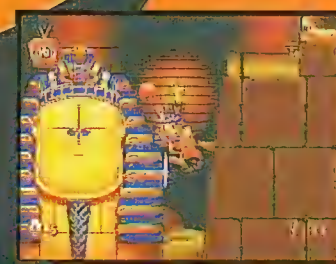
## BONUS



AL ACABAR CADA FASE, TENDREMOS LA OPORTUNIDAD DE ELEVARNUESTRO NÚMERO DE VIDAS GRACIAS AL POPULAR JUEGO DE APLASTAR AL TOPO. ÉSTE CONSISTE EN APLASTAR LA CABEZA CON UN MARTILLO A LOS SERES QUE ASOMEN LA AZULETA POR CUALQUIERA DE LOS SEIS AGUJEROS DEL SUELO. SE RECOMIENDA MANDO DE SEIS BOTONES PARA DISFRUTAR DE ESTE DELICIOSO ENTRETENIMIENTO FAMILIAR, AL QUE TAMBIÉN SE PUEDE ACCEDER DESDE LA PANTALLA DE OPCIONES.



o casión nuestro peludo amigo presta su impresionante palmito y carisma sin límite a un nuevo arcade de plataformas, en la línea de algunos de los mejores clásicos para *Mega Drive* como *CASTLE OF ILLUSION* o *QUACKSHOT*. Sega Interactive, autores de *COMIX ZONE*, han creado un cartucho realmente impresionante a nivel gráfico, en el que se utiliza plenamente la ya conocida técnica de *Rotoscoping* (tal como hizo Virgin en *ALADDIN*) con un



resultado espectacular. El argumento es similar al del film *Permanezca en Sintonía*: Garfield queda atrapado dentro de su televisor y su única salida consiste en atravesar cinco fases que recrean algu-

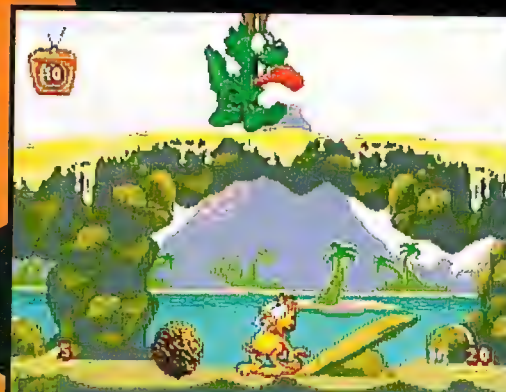
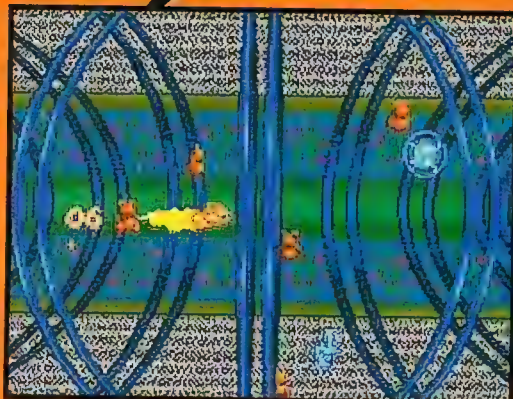


MEGA DRIVE

REVIEW

# UN HEROE DE PESO

GORDO, PELUDO Y CON UN CARACTER DE MIL DEMONIOS (NO NOS REFERIMOS A THE PUNISHER), GARFIELD DEBUTA EN MEGA DRIVE CON ESTE EXCELENTE JUEGO.



NO ES QUE PESE DEMASIADO... ES QUE SOY MUY ALTO

TAR, pero acaban piñándola con una dificultad al alcance de muy pocos, sobre todo en los jefes finales. Pese a este pequeño fallo, GARFIELD es un juego bastante recomendable para los seguidores del personaje y los amantes de los retos difíciles.

NEMESIS.

nos de los géneros más conocidos de la televisión. Con todos estos elementos a su favor, Sega Interactive podría haber dado a luz una nueva obra maestra a la altura de DYNAMITE HEADDY o RIS-



SEGA
SEGA INTERACTIVE
MEGAS • 16
JUGADORES • 1
VIDAS • 5
FASES • 6
CONTINUACIONES • 3
PASSWORDS • SI
GRABAR PARTIDA • NO

## GRAFICOS

▲ El acertado uso del Rotoscoping.  
▼ Algunas fondas son para darle de bofetadas al grafista.

88

## MUSICA

▲ Una gran variedad de melodías acordes con los escenarios.  
▼ No son nada del otro jueves.

80

## SONIDO FX

▲ Por lo menos no hacen daño al oído.  
▼ Iguales a los otros en otros cientos de juegos.

78

## JUGABILIDAD

▲ Bastante divertido y adictivo.  
▼ Su dificultad hará que le acuerdes de la madre de alguien.

82

## GLO BAL

86

Garfield en Mega Drive. Bajo, junto a su enorme calidad gráfica y su carga adictiva, hacen de él un título recomendable para los amantes de este género.

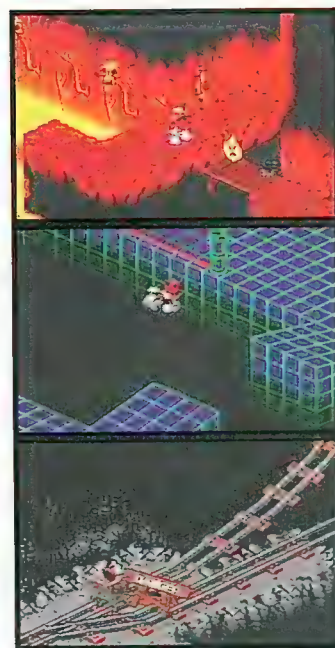




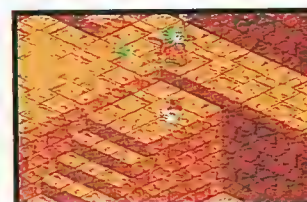
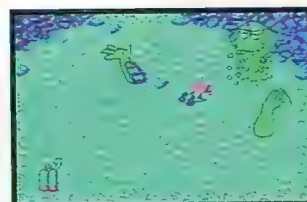
# MENUDO PUNTAZO



## SPOT GOES TO HOLLYWOOD



Años después de su entrada triunfal en el universo consolero, Spot, la mascota de la conocida marca de bebida, vuelve para demostrarnos que aún no lo hemos visto todo en los juegos de plataformas. El escenario es un Hollywood completamente isométrico y con un montón de secretos.



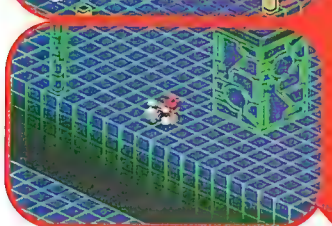
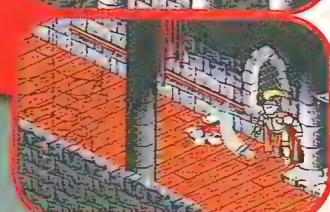
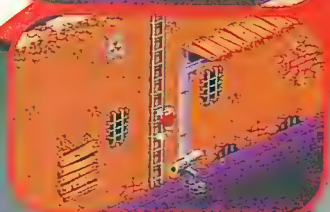
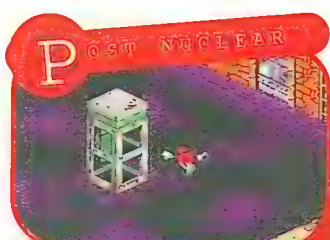
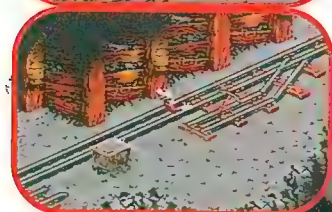
**P**rimero fué una versión libre del OTHELLO. Después el juego con el que todos conocimos a David Perry. Y ahora es el debut de la perspectiva isométrica en las plataformas. Este proyecto cuenta con una antigüedad de más de dos años. Justo después del lanzamiento de **COOL SPOT**, el equipo de Perry comenzó a gestar su continuación. Para ello se inspiraron en la perspectiva de los grandes clásicos de *Spectrum*, como **KNIGHT LORE**, y los mezcla-



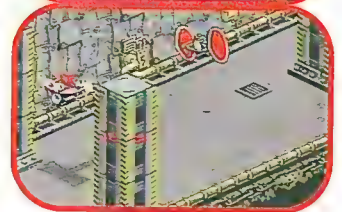
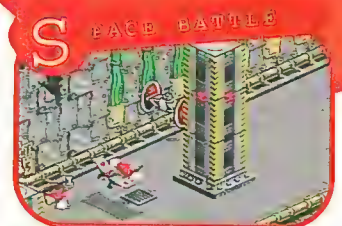
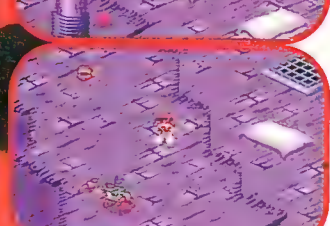


# MEGADRIVE

## REVIEW

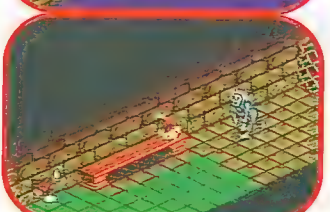
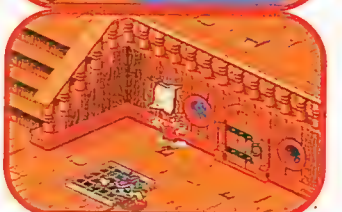
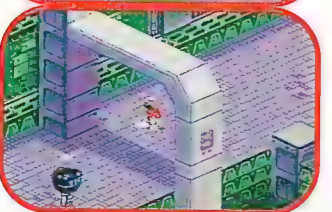
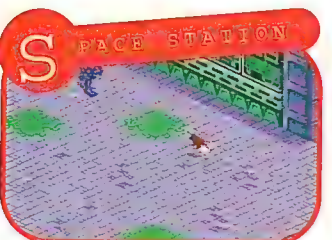


de gran éxito, como **EARTH WORM JIM**, para 8 bits y juegos propios del talante de **POWER DRIVE**. Hay que reconocer que estos chicos han hecho un trabajo bastante notable en este juego, dotándolo de un *scroll* suave y agradable, gráficos resultones y decorados bastante bonitos. También hay que destacar la rutina de desplazamiento en



tres dimensiones, que está ajustada al *pixel*. En cuanto a la jugabilidad, este es un juego no demasiado difícil, aunque su elevado número de fases (bastante inferior a las versiones de 32 bits) nos mantendrá ocupados un buen rato. En resumen, un buen plataformas que apreciarán los amantes del género.

THE PUNISHER



VIRGIN
EUROCOM
MEGAS ♦ 24
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3-5
FASES ♦ 14
CONTINUACIONES ♦ NO
PASSWORDS ♦ SI
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS	89
▲ Los decorados son sobresalientes.	
▲ Los diferentes sprites inspirados en películas.	

MUSICA	80
▲ Algunos temas claramente inspirados en films.	
▼ Hay melodías que se repiten a lo largo de las fases.	

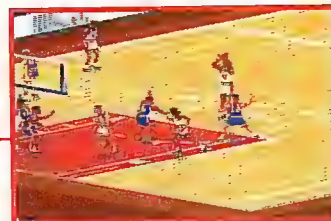
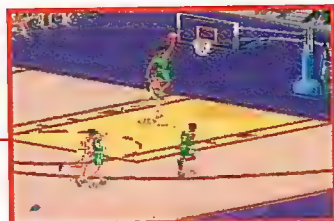
SONIDO FX	76
▲ Los efectos sonoros cambian en cada decorado.	
▼ Demasiado similares a los de la primera parte.	

JUGABILIDAD	86
▲ Su original perspectiva y ambientación.	
▼ No es más que una copia del primer juego.	

GLO	86	BAL
-----	----	-----

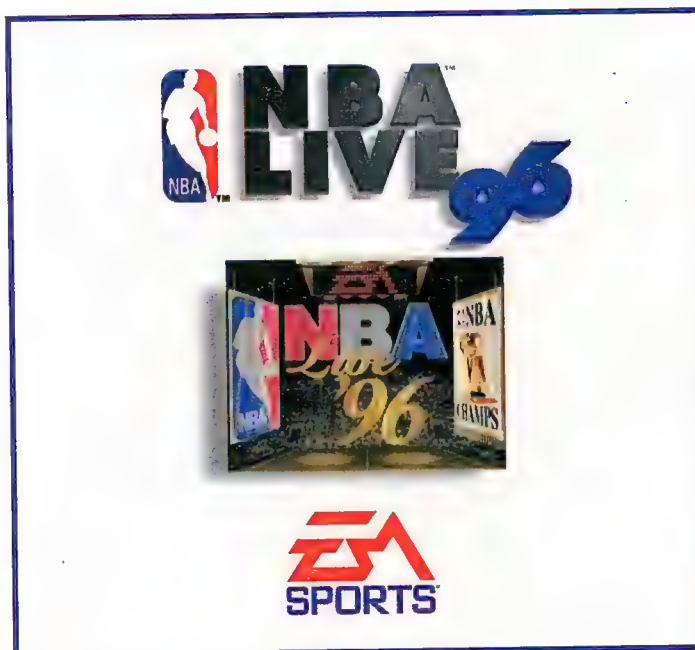
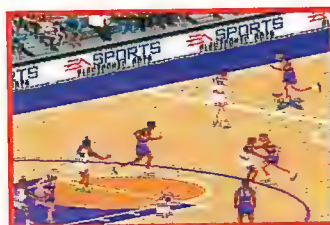
El punto rojo de 7-UP regresa con un juego que se recordará más por el apartado técnico que por el resto. Con unos gráficos bastante notables que, a pesar de su perspectiva, no llegan a superar al original en realización y colorido. Se nota la falta del genio creador del gran David Perry.



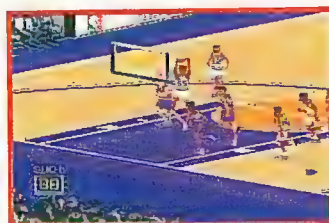
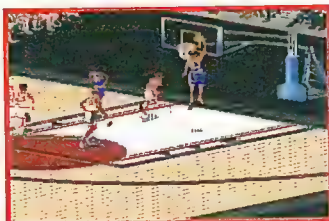


**E**lectronic Arts se ha especializado en actualizar cada temporada sus cartuchos sobre diferentes disciplinas deportivas.

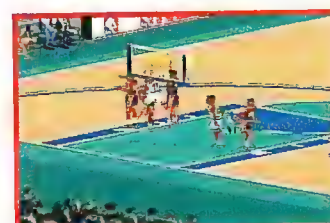
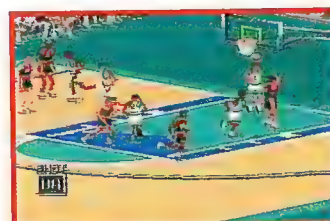
El baloncesto es uno de los claros ejemplos en los que se realiza esta estrategia utilizando, a excepción de NBA SHOWDOWN '94, los nombres de los equipos finalistas de la NBA como título de los diferentes juegos. Todos estos cartuchos se caracterizaban por una perspectiva lateral y unos gráficos muy similares, en los que se hacían escasas innovaciones. Sin embargo, el año pasado llegó al mercado NBA LIVE '95, un cartucho de la misma compañía con el que se rompieron los esquemas fijados por las anteriores



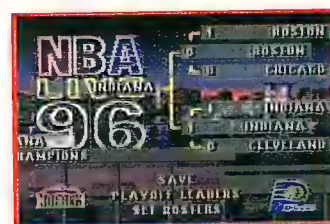
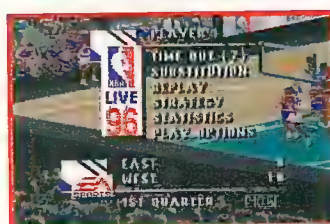
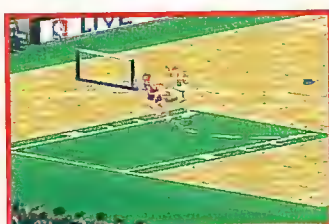
versiones, sobre todo gracias a su magnífica perspectiva isométrica. Ahora aparece una nueva entrega de la fructífera saga que, manteniendo las líneas básicas de su antecesor, añade importantes innovaciones. Esto es posible gracias a los cuatro *megs* más que dispone, aunque no alcance los 16 de la versión del año pasado para *Mega Drive*. Este nuevo cartucho ha mejorado la animación de los *sprites* y la suavidad del *scroll*, consiguiendo un resultado visual muy similar al logrado en el programa para los 16 *bits* de *Sega*. Así se elimina el soporte de la canasta situada de espaldas, como ya sucedía en el citado título para *Mega Drive*. La novedades introducidas han sido sacadas de



**SIGUIENDO LA ESTELA DE NBA LIVE '95, ELECTRONIC ARTS HA CREADO UNA NUEVA VERSION A IMAGEN Y SEMEJANZA DE SU ANTECESOR QUE INCLUYE, GRACIAS A SUS CUATRO MEGAS MAS, UN CONSIDERABLE NUMERO DE MEJORAS TECNICAS Y DE NUEVAS OPCIONES.**



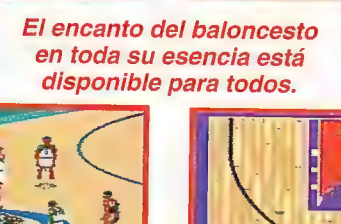
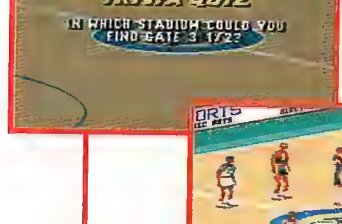
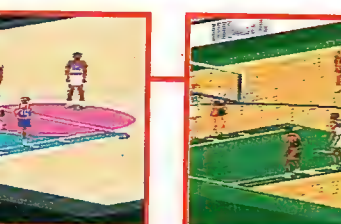
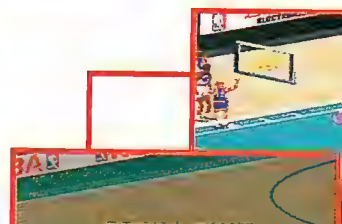
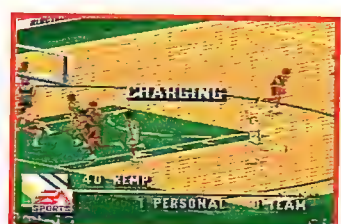
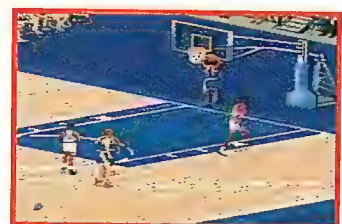
# COMO ANILLO AL DEDO





# SUPER NINTENDO

## REVIEW



El encanto del baloncesto en toda su esencia está disponible para todos.

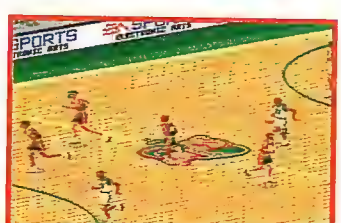
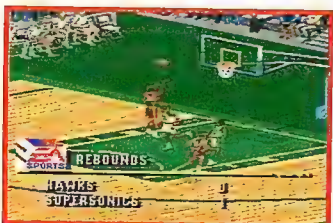
otros cartuchos, por lo que estamos ante una recopilación de los aspectos más destacados en este tipo de simuladores. Entre estos elementos, el más importante es la inclusión de un editor ya utilizado en NBA ACTION, que permite crear jugadores determinando su aspecto físico y sus características técnicas. Del mismo cartucho se han tomado los gráficos de anotación, similares a los que aparecen en las revistas espe-



Un equipo a la carta del jugador, con un montón de detalles disponibles.

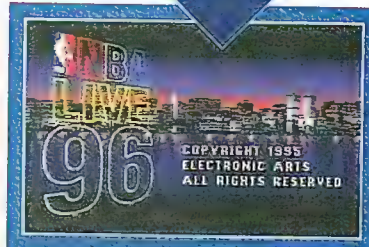
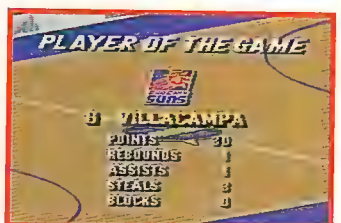
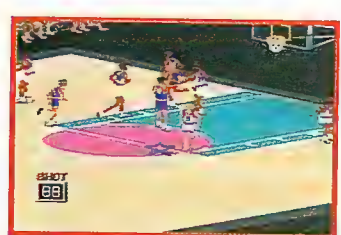


Toronto y Vancouver, las dos nuevas franquicias, tienen su correspondiente equipo.



cializadas. Otras novedades son la inclusión de jugadas ensayadas, que ya apareció en NBA SHOWDOWN y TECMO NBA, y un nuevo sistema de tiros libres, aunque sigue basándose en un sistema de precisión. La obligada aparición de las dos nuevas franquicias (Toronto y Vancouver) completan un magnífico cartucho del que se hablará durante mucho tiempo.

CHIP & CE ITURRIOZ



- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS
- MEGAS ♦ 12
- JUGADORES ♦ 14
- VIDAS ♦ 1
- FASES ♦ 15
- CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
- PASSWORDS ♦ NO
- GRABAR PARTIDA ♦ SI

GRAFICOS

▲ Impresionante scroll en todas las acciones del juego.

▲ Gran mejora en las animaciones.

90

MUSICA

▲ Las melodías incluidas son bastante animadas.

▼ La variedad en este apartado no es muy grande.

85

SONIDO FX

▲ Incluye el típico ambiente de la NBA.

▲ Algunas digitalizaciones y los gritos del público.

88

JUGABILIDAD

▲ El editor de jugadores es todo un acierto.

▲ Las jugadas ensayadas le dan un aire de simulación.

91

GLO BAL

90

Con este nuevo juego de la saga Electronic Arts no se ha limitado a actualizar las plantillas de los equipos. El resultado es un cartucho que permite vivir toda la emoción de la NBA, reuniendo las mejores características de los simuladores de su género. Un cartucho para conservar.



### Tras dos años de ausencia en nuestro mercado, la saga de Electronic Arts vuelve a contar con un simulador de hockey sobre hielo para Super Nintendo. Entre las novedades destaca la inclusión de un editor.

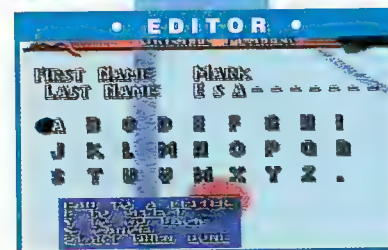
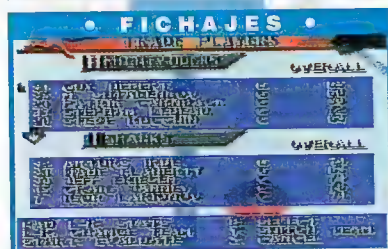
Un año más Electronic Arts vuelve a la carga renovando su amplia gama de simuladores deportivos. El hockey sobre hielo no es una excepción ya que, desde la aparición de ELECTRONIC ARTS HOCKEY para Mega Drive, temporada tras temporada se renuevan los cartuchos de esta disciplina. Aunque las mencionadas ver-

siones no siempre llegan a España, parece que los aficionados a este deporte están de suerte este año. Prueba de ello

es la reciente aparición en nuestro mercado de la versión de este juego para Mega Drive, además de NHL HOC-

KEY'95 para Game Gear y de NHL HOCKEY de Game Boy. Sin embargo, las compañías distribuidoras de programas para los 16 bits de Nintendo no se han mostrado nada receptivas a la hora de acercarnos títulos de hockey. A pesar de los múltiples lanzamientos existentes en Japón y Estados Unidos, el único juego disponible dentro de nuestras fron-

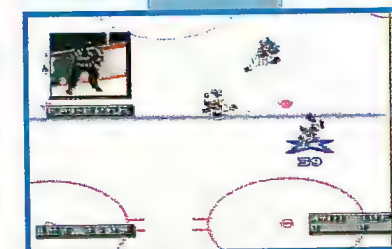
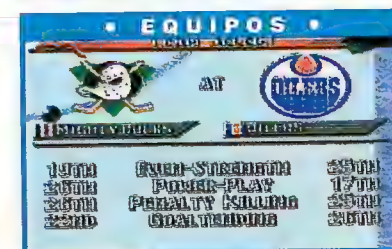
## A GOLPE DE STICK



El editor de jugadores es la principal novedad con respecto a las anteriores entregas de esta serie.



Los equipos que integran la NHL se encuentran recogidos en la versión para 1996 creada por Electronic Arts.







teras es la versión de 1993 creada por **Electronic Arts**. La compañía norteamericana se ha limitado a la actualización de jugadores incorporando escasas novedades. Las más destacadas son la aparición de un editor de jugadores y la posibilidad de realizar traspasos entre los di-

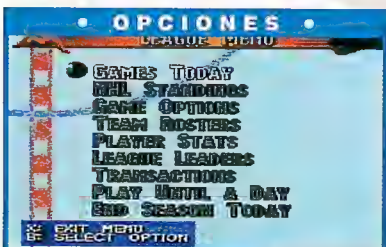


ferentes equipos. Por otra parte se mantienen las opciones clásicas de este tipo de simuladores, incluida la de cambio automático de alineación incorporada en el cartucho de 1994. Sin embargo eliminan las digitalizaciones de los rostros de los jugadores, aunque se recuperan las luchas entre jugadores a puñetazo limpio. Gráficamente se respeta



la perspectiva aérea vertical sin incluir grandes cambios en la definición de las estrellas de la NHL. La brusquedad del scroll sigue siendo el principal defecto de un programa que aporta pocas cosas nuevas y que, como es habitual en **Electronic Arts**, se encuentra un poco por debajo del mismo título para **Mega Drive**.

CHIP & CE.



**Las luchas entre jugadores, eliminadas en las anteriores versiones, vuelven a estar presentes en este cartucho.**



**Las repeticiones son uno de los muchos aspectos disponibles entre la gran variedad de opciones recogidas en NHL '96.**



ELECTRONIC ARTS
HIGH SCORE
MEGAS ♦ 16
JUGADORES ♦ 1-4
VIDAS ♦ 1
FASES ♦ 2 COMPETICIONES
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ SI

## GRAFICOS

- ▲ Los sprites de los jugadores tienen gran calidad.
- ▼ El scroll de pista es demasiado brusco.

82

## MUSICA

- ▲ Destaca la animada melodía utilizada en la intro.
- ▼ En el resto del juego es bastante monótona.

83

## SONIDO FX

- ▲ Gran variedad de melodías de órgano.
- ▲ Los efectos cumplen con su cometido.

84

## JUGABILIDAD

- ▲ El editor de jugadores como principal novedad.
- ▲ Con el botón R los jugadores dan un giro completo.

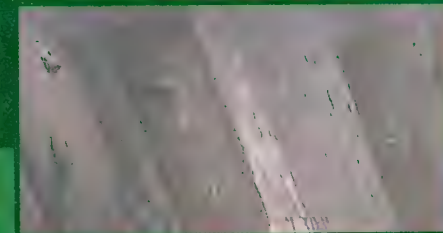
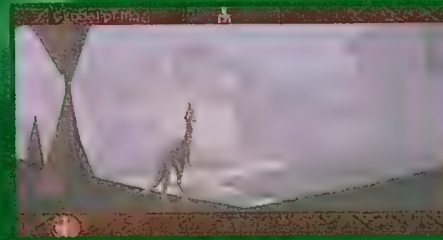
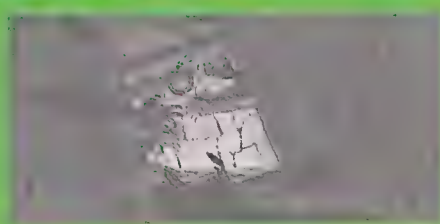
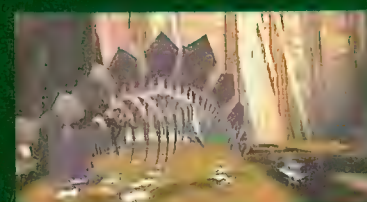
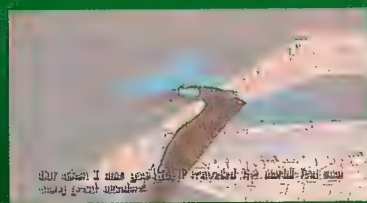
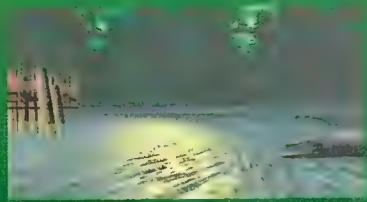
77

## GLO BAL

78

El mismo juego es fundamental del primer miembro de la saga de Electronic Arts vuelve a ser utilizado con escasas novedades. La jugabilidad es la misma, pero el filón de este tipo de simuladores ya está un poco desgastado. Esperamos nuevos títulos con más novedades.





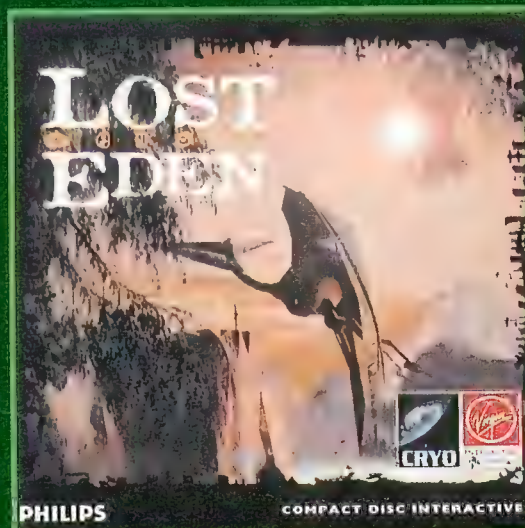
# REGRESO AL EDEN

LOST EDEN ES UN JUEGO CON LAS CARACTERÍSTICAS NECESARIAS COMO PARA LIDERAR EL SEGMENTO DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS.

**Philips Media** se está esmerando cada día más para hacer que sus usuarios disfruten al máximo del software para **CDi**. Todos recordamos las Navidades de 1992 y la gran sorpresa que nos llevamos cuando algunos descubrimos este nuevo sistema. Los títulos que le acompañaban eran espectaculares a nivel gráfico, aunque pecaban de una escasa jugabilidad. Actualmente, acercándonos a las navidades del 1995, podemos apreciar una espectacular mejora en el software para esta máquina. **THE 7th GUEST**, **BURN: CYCLE**, o **LOST EDEN**

abren una nueva puerta a las verdaderas capacidades del **CDi**.

**LOST EDEN**, la última aventura de la compañía **Cryo** para **Philips Media**, nos ha dejado muy buen sabor de boca. Ambientado en la época Jurásica, este título es una aventura gráfica en donde se debe combinar la habilidad de pensamiento junto a una buena dosis de paciencia. Comienzas viajando desde las mismísimas



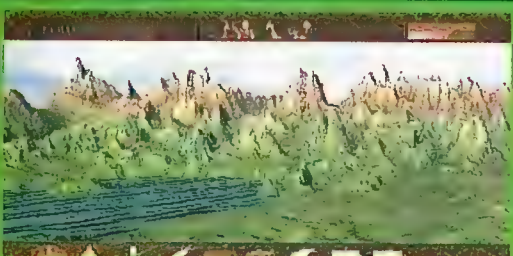
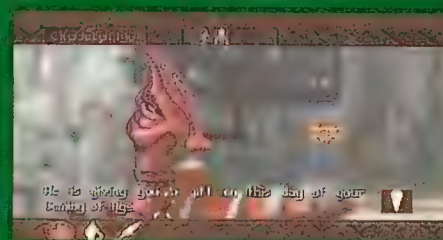
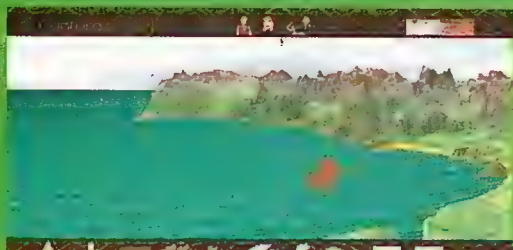
murallas de la fortaleza de Mor, y tu misión es la de tratar de unir a humanos y dinosaurios para que juntos puedan derrotar al malvado **Mortus Rex**,



# CUADRO PAISES

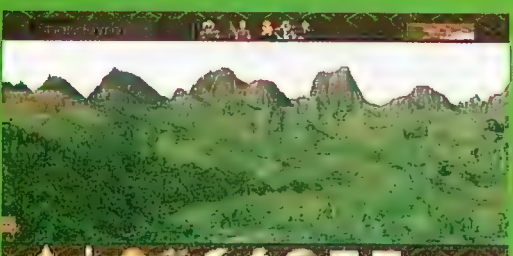
C D i

REVIEW



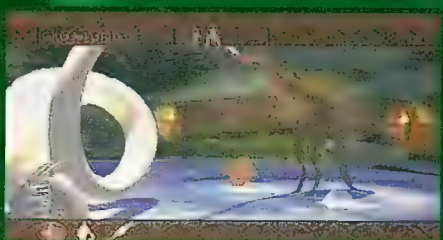
un ser que quiere hacerse con el control del reino entero. Encontrarás un montón de complicaciones y obstáculos que muchas veces te harán perder la paciencia y los nervios. Los gráficos

hace que muchas veces éstas se eternicen. La acción es absolutamente trepidante a pesar del género al que pertenece. Deberás encontrar *items* que te permitan encontrar pasadizos se-



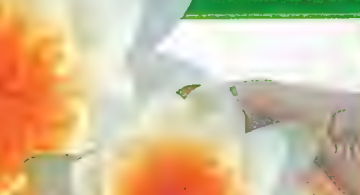
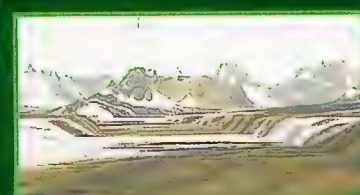
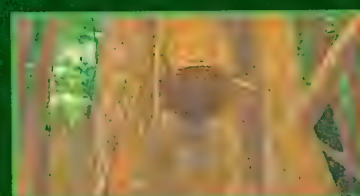
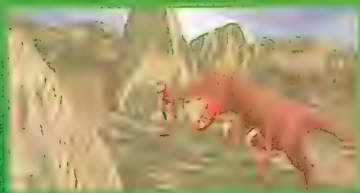
y animaciones están totalmente renderizados, y los cinemas poseen un grado de realismo pocas veces visto en un juego de este sistema. El único pero es que la lentitud del lector del *CDi*

cretos, hallar otros objetos, o que permitan hacer nuevos amigos. Con la ayuda de ciertos personajes, imprescindible en algunos momentos del juego, encontrarás pistas que te indi-





# LOST EDEN

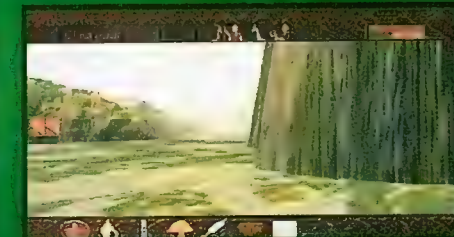


carán el mejor camino a seguir o la posible solución a algún misterio. Una constante en este juego son los largos viajes que tendrás que realizar de país a país para ir convenciendo a sus ha-

bitantes de que se unan a esta peligrosa aventura. Las melodías y las músicas son, sin duda alguna, lo mejor del juego. Varían dependiendo de donde se desarrolle la acción, y recuerdan

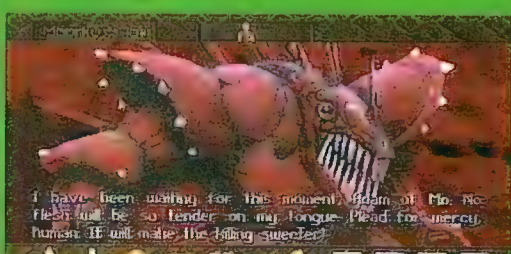
mucho a las que componía el grupo **Enigma**, una mezcla de canto gregoriano con acordes rítmicos que, incluso, te harán menear alguna extremidad de tu cuerpo mientras juegas.

Este título va a ser uno de los más populares junto con THE 7th GUEST, o BURN: CYCLE, y le pronosticamos un espectacular éxito dentro del sistema **CDi**. Sus usuarios están de enhorabue-





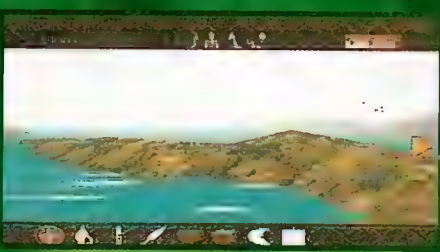
# IDIOMA



na porque pocas veces encontrarán un programa que sepa desarrollar de una forma tan magistral el potencial de una máquina que va siendo hora que ocupe el lugar que se merece. Sólo nos

queda esperar que futuros títulos como CREATURE SHOCK, DEAD END o ALIEN ENCOUNTER sigan su camino.

ASIKITANGA



LOST EDEN

CDi

REVIEW

LOST EDEN

PHILIPS

CRYO

MEGAS ♦ CD-ROM

JUGADORES ♦ 1

VIDAS ♦ 1

FASES ♦ 1

CONTINUACIONES ♦ NO

PASSWORDS ♦ NO

GRABAR PARTIDA ♦ SI

## GRÁFICOS

▲ Es, sin duda alguna, lo mejorcito del juego. Sus cinemáticas son auténticamente reales, y te dan un toque exótico a la trepidante acción de este título.

91

## MÚSICA

▲ Las excelentes melodías son dignas de ser grabadas para aprovecharlas en cualquier fiesta.

▼ La excesiva repetición de las mismas.

92

## SONIDO FX

▲ Los extensos diálogos que puedes mantener con los personajes.

▼ Los efectos de sonido de los dinosaurios y otros animales.

88

## JUGABILIDAD

▲ Al ser una aventura gráfica, su jugabilidad es excelente debido a la gran variedad de decisiones y acciones que debes tomar y adoptar.

90

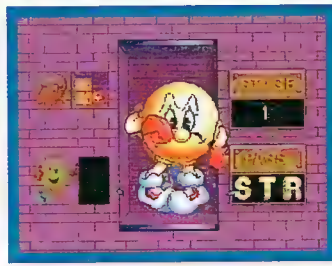
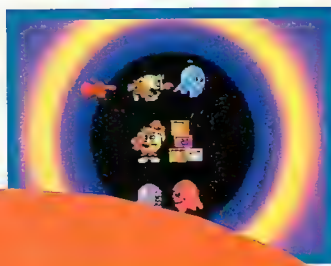
GLO BAL

90

Es sin duda alguna uno de los juegos más esperados y espectaculares que se van a ver en el sistema CDi. Su calidad, tanto gráfica como de sonido, abre nuevas puertas a las grandes capacidades de este sistema. A pesar de la llegada de las nuevas máquinas, este soporte se sigue mostrando como uno de los más capaces en cuanto a sus juegos.

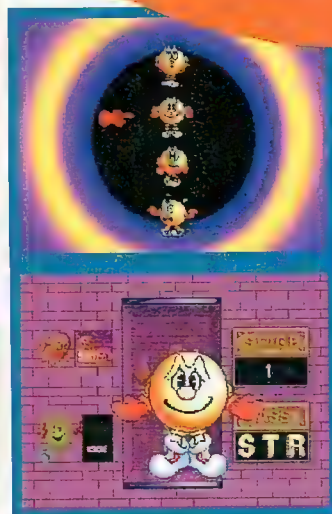


## EMPACATE AME



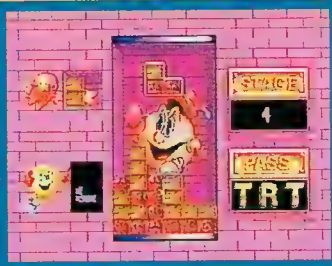
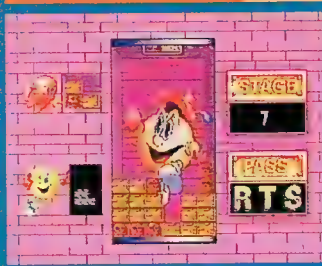
**P**hilips Media, a través de Namco, ha conseguido trasladar otro de los grandes clásicos contemporáneos a su CDi. También comercializado como PAC ATTACK en las versiones de SNES, Mega Drive, Game Gear, y Game Boy, este clásico de las consolas resulta tan adictivo y trepidante como TETRIS y PAC MAN juntos. Mezcla de ambos nos enganchará a los mandos desde el primer momento. Los modos de juego son tres. En el primero, como un TETRIS, solo deberemos hacer líneas. En el segundo modo, el puzzle, lo único que hay que hacer es eliminar a todos los fantasmas. La última opción, la de dos jugadores simultáneos, es la modalidad más interesante y divertida de todo el programa, ya que se forman los piques continuos al poder mandar las líneas conseguidas al contrario. Un lujo para el CDi.

ASIKITANGA

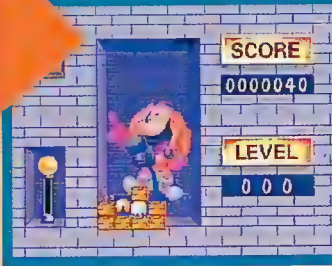
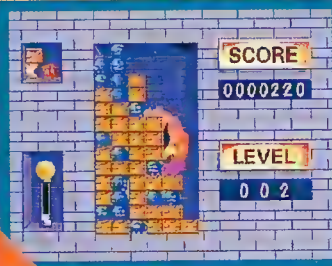
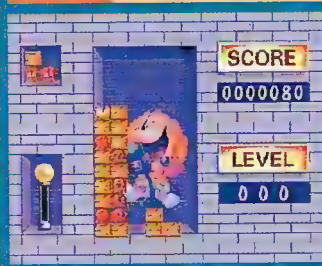


## PAC-PANIC

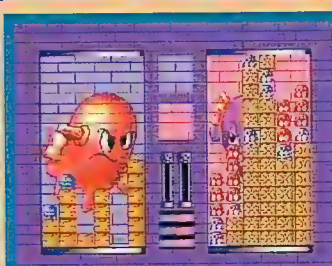
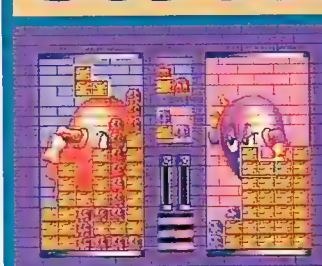
## FASE PUZZLE



## TETRIS



## DOS JUGADORES



PHILIPS
NAMCO
MEGAS • CD-ROM
JUGADORES • 1
VIDAS • 1
PÁGS • 100
CONTINUACIONES • NO
PASSWORDS • SI
GRABAR PARTIDA • NO

## GRAFICOS

▲ No son nada espectaculares y, de hecho, varían poco a lo largo del juego. Pero le añaden un toque de humor.

75

## MUSICA

▲ Típicas melodías «pacmanianas».

▼ La repetición de las mismas en ciertas acciones.

79

## SONIDO FX

▲ Son los típicos de un juego de Pac Man, con el incessante sonido del comeocos devorando a los fantasmas.

79

## JUGABILIDAD

▲ Imaginamos TETRIS y PAC MAN unidos para el deleite de los que disfrutamos de ellos.

83

## GLO BAL

80

Toda la jugabilidad del TETRIS y PAC MAN unidos para el deleite de los que disfrutamos de ellos. Levanta pasión entre los usuarios de CDi más entraditos en años. Sin duda alguna, uno de los títulos más importantes de Philips del momento.



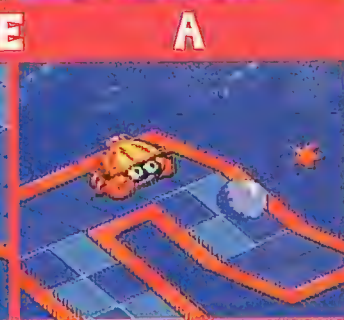
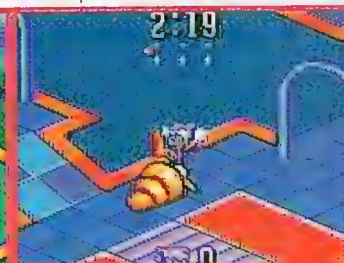
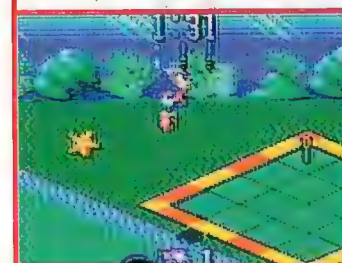
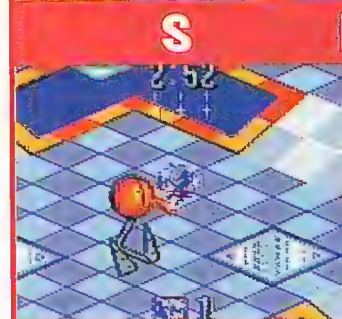
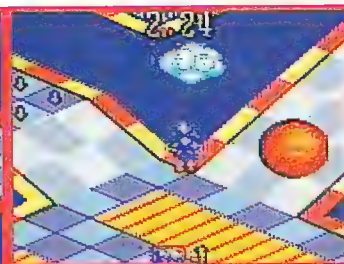
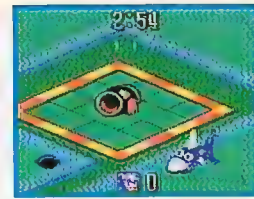
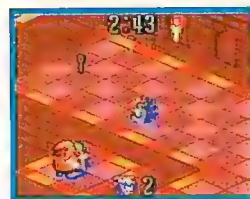
SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS



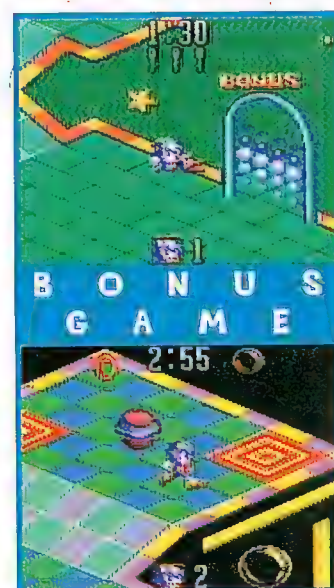
# ERIZANDO EL RIZO

Ahora que el número de lanzamientos para Game Gear está decreciendo a marchas forzadas, es cuando debemos exigir a los programadores de este sistema la máxima calidad en sus producciones. SONIC LABYRINTH cumple con esta premisa.

## SONIC LABYRINTH

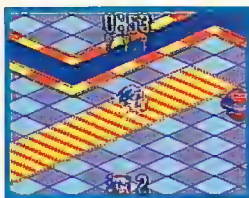


**E**L primer y único SONIC que llegó a aparecer en los salones recreativos como Coin-op, SONIC ARCADE, es el título en el que se inspira este SONIC LABYRINTH para Game Gear. En esta máquina destacaba, además de su cuidada perspectiva isométrica, la inclusión de 2 Track-Balls con los que se controlaban los movimientos de nuestro personaje. Se utilizó este sistema ya que, como ocurre en la versión que nos ocupa, Sonic se desliza rodando



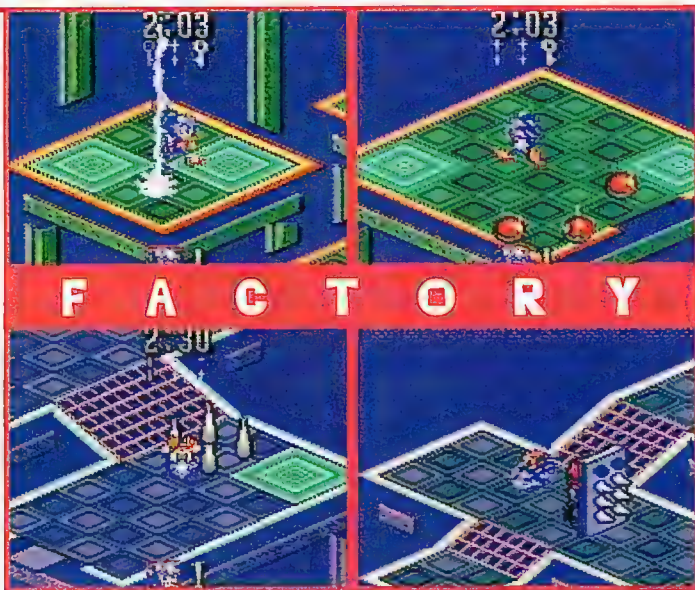
F  
A





# GAME GEAR

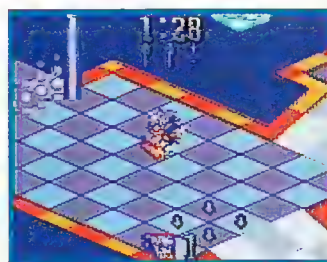
## REVIEW



### FACTORY



### CASTLE



### TOBOGAN



### ITEMS



### JEFE FINAL

por el suelo, en una forma que, aun siendo incómoda en las primeras partidas, resultará ser de gran utilidad a medida que tomemos práctica. En *Game Gear*, como es obvio, no disponemos de dichos *Track-Balls*, aunque a cambio sus programadores han ideado un sistema ciertamente sencillo y útil que permitirá desplazar a Sonic con suma facilidad. A nivel gráfico, el juego sigue manteniendo la misma perspectiva isométrica, lo que no ha sido obstáculo para recrear unos bonitos escenarios que en todo

momento se mantienen fieles al original. Las músicas y el sonido se mantienen en un nivel aceptable, muy en la tónica general que demuestra el resto del juego.

J.C. MAYERICK



### START & GOAL



SEGA
SEGA
MEGAS ♦ 4
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 12
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

### GRÁFICOS

▲ La perspectiva isométrica está muy lograda.  
▲ El genial colorido de todos los decorados.

84

### MÚSICA

▲ La mejor melodía de todas es, sin duda, la inicial.  
▼ Un poco más de variedad se agradecería.

79

### SONIDO FX

▲ Algunos efectos de sonido están muy logrados.  
▼ El sonido al rodar Sonic es bastante mediocre.

79

### JUGABILIDAD

▲ El juego en sí es muy divertido, aunque sin excesos.  
▼ En apenas media hora nos lo habremos terminado.

82

### GLO BAL

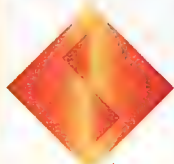
81

La calidad gráfica de este juego es lo que puede lograr que este título coseche un éxito considerable. Con esto no queremos decir que el juego no sea divertido, lo es, pero que no sabemos hasta qué punto se puede amortizar un juego que nos durará apenas una hora.





SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



# PONEMOS EN ÓRBITA 25 PlayStation



## HAZTE CON EL CONTROL DE UNA

SUPER JUEGOS y SONY tiran la casa por la ventana y ponen en órbita 25 *PlayStation*. Conseguir una de ellas es muy fácil. Durante los meses de octubre, noviembre y diciembre te haremos 2 preguntas que sólo requieren una atención especial. Deberás guardar el cupón de octubre, el de noviembre y el de diciembre (no se aceptarán fotocopias) y enviarlos todos juntos con las respuestas antes del 13 - 12 - 95, fecha en que se realizará el sorteo entre todos los acertantes y del que saldrán los 25 afortunados.

Para las 2 preguntas de este mes sólo necesitas agudizar la vista y saber sumar.

**Fácil ¿no?**

1º - ¿Cuántos participantes hay en el juego WIPE OUT? Echa un vistazo a la *review* que os ofrecemos el mes pasado.

2º - En las secuencias del juego WIPE OUT que os ofrecemos en el vídeo, ¿en qué posición acaba la nave cuando se cortan las imágenes del juego?

**Manos a la obra, ya que el premio bien merece la pena un pequeño esfuerzo. ¡A sumar todos!**



El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado será resuelto por los organizadores.

El hecho de participar implica la aceptación de entrar en una base de datos.

Envía este cupón a: Ediciones Mensuales S.A. Super Juegos. C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre *PlayStation*.

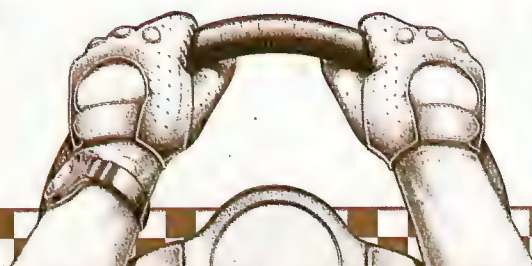
Nombre .....edad .....  
Apellidos.....  
Dirección .....  
Población .....Provincia .....  
C.P .....Tel .....  
Respuesta 1 .....  
Respuesta 2 .....



# A PIE DE PISTA

LAS NUEVAS CONSO-  
LAS SIGUEN PRESEN-  
TANDO NUEVAS OP-  
CIONES DENTRO DEL  
TERRENO DEPORTIVO.  
TENEMOS EN NUES-  
TRAS MANOS UNA  
BETA AVANZADA DE  
SEGA RALLY, UN JUE-  
GO PARA SATURN  
QUE SE VA A CON-  
VERTIR EN SU GRAN  
BAZA CARA A LOS  
PROXIMOS MESES.  
POR OTRO LADO, OS  
PRESENTO LA VER-  
SION DE FIFA SOC-  
CER'96 PARA MEGA  
DRIVE 32X, CON EL  
QUE E. A. PRETENDE  
EJERCER EL DOMINIO  
ABSOLUTO DENTRO  
DE LA SIMULACION  
FUTBOLISTICA.

■ J. ITURRIOZ ■



## SEGA RALLY

SEGA SATURN ■ SEGA ■ CD ROM



Las etapas que trans-  
curren por el desierto  
son las más sencillas de  
todas. Las carreteras  
son bastante amplias,  
por lo que el mayor



problema es el firme  
de algunas zonas. En-  
tre las sorpresas que  
nos esperan en el cir-  
cuito hay que desta-  
car un helicóptero.

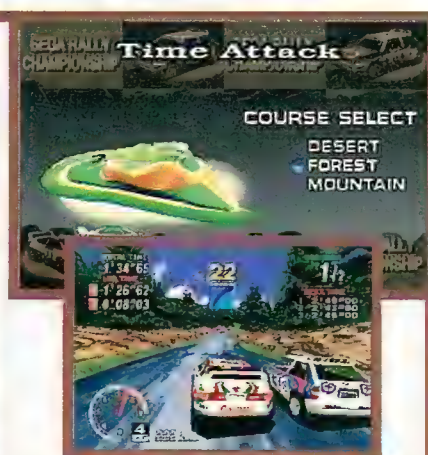
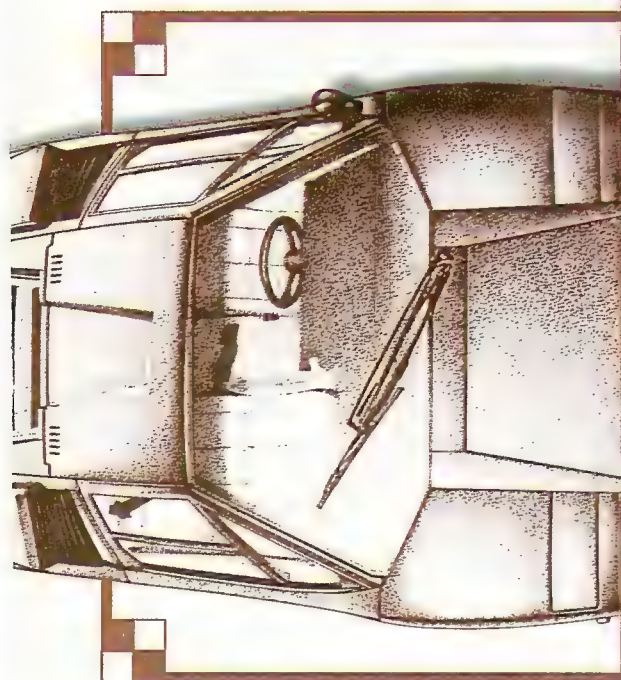
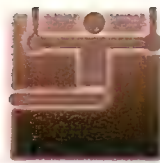
Conversión directa de la recreativa  
del mismo título, **Sega** apunta  
muy alto con un simulador de  
conducción destinado a liderar  
este segmento de las nuevas tec-  
nologías. Los juegos centrados en el  
mundo de la velocidad siempre han te-  
nido un importante número de repre-  
sentantes en cualquier sistema. La nue-  
va generación de consolas de 32 bits  
hace de la simulación velocística el ban-  
co de pruebas de la potencia de su  
hardware, rivalizando *Saturn* y *PlaySta-  
tion* en la calidad de sus producciones.  
Así pueden destacarse *MOTOR TOON*

GRAND PRIX,  
WIPE OUT,  
RIDGE RA-  
CER o el im-

DESERTO

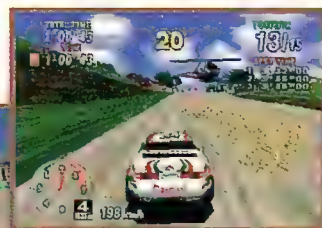
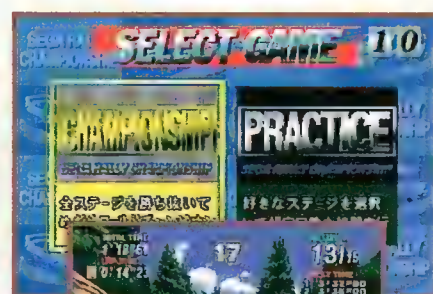
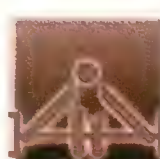






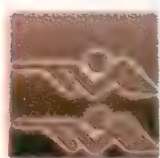
En el segundo circuito la anchura de las carreteras se reduce considerablemente. De todas formas lo más complicado es controlar la inestabilidad del firme y lograr un adecuado trazado de las cerradas curvas. El túnel que aparece durante el recorrido es uno de sus aspectos más espectaculares.

B O S Q U E

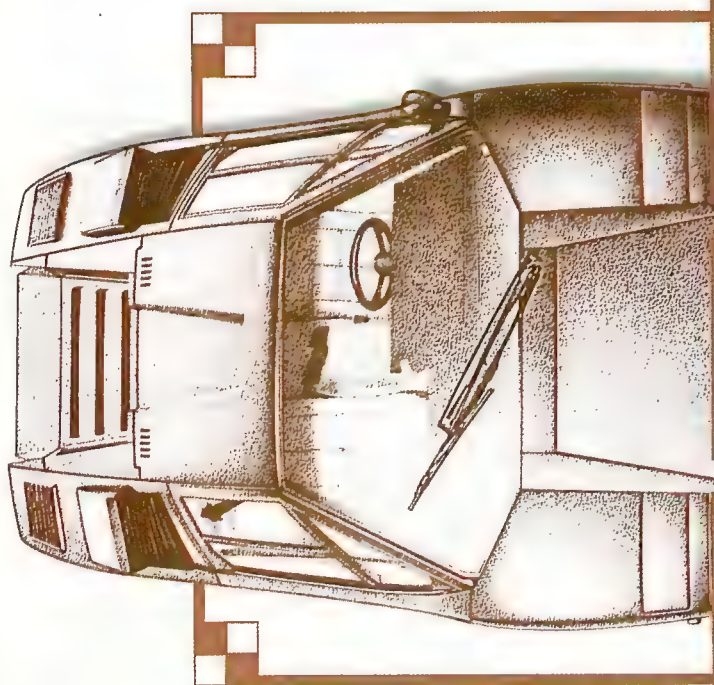


presionante DESTRUCTION DERBY para PlayStation, y GALE RACER, CYBER SPEEDWAY y el increíblemente jugable DAYTONA de Saturn. SEGA RALLY se presenta como la gran estrella para la próxima temporada, en la que la compañía que da nombre al juego ha puesto todas sus esperanzas. Si la primera hornada de juegos de PlayStation era superior a la de Saturn, con SEGA RALLY, VIRTUA FIGHTER 2 y VIRTUA COP las cosas parece que pueden cam-

biar. Este título resultará familiar para los asiduos a los salones recreativos ya que, desde hace seis meses aproximadamente, viene arrasando la coin-op de AM3. El grupo programador ha buscado reproducir de la forma más fiel posible las características que han hecho popular la citada máquina. Así, se han respetado los vehículos protagonistas, que siguen siendo un Lancia Delta Integrale y un Toyota Celica. También se mantienen las perspectivas,

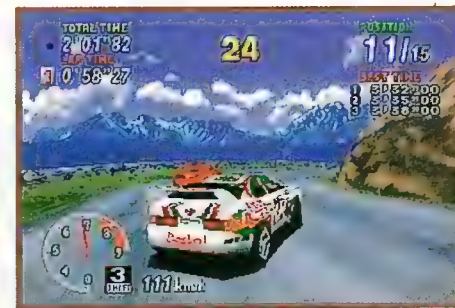
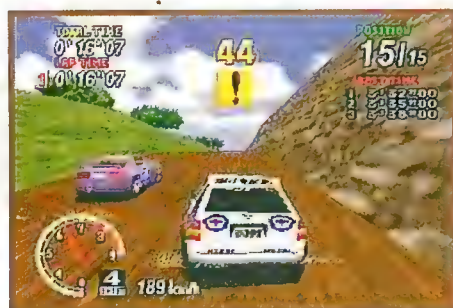






La última etapa incluida transcurre en los alrededores de una población alpina. Las calles del pueblo son muy estrechas y la carretera presenta un trazado complicadísimo. El público se encuentra permanentemente a los lados de la carretera, reproduciendo fielmente el típico ambiente que rodea estas pruebas.

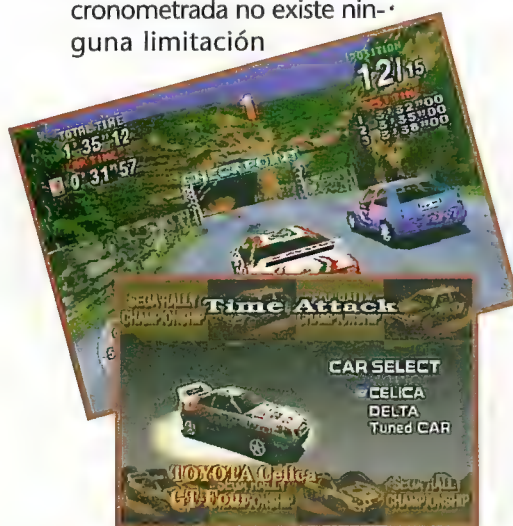
MONTAÑA



desde dentro del coche o desde la parte posterior del mismo, y los mismos circuitos. Con respecto a estos últimos hay que señalar la magnífica reproducción de los escenarios que rodean las etapas de desierto, bosque y montaña. En los modos de campeonato y práctica el sistema para continuar en carrera es el clásico *extended play*, mientras que en la opción cronometrada no existe ninguna limitación

para finalizar los circuitos. Gráficamente el juego es impresionante, destacando el efecto logrado al reflejar los movimientos de inercia del coche y los cambios de rasante del decorado. Entre las diferencias con el original hay que señalar la inclusión de la opción de modificar las carac-

terísticas de los vehículos, y la posibilidad de salvar estos cambios. Aunque es segura la participación de, al menos, dos jugadores simultáneos, no sabemos si se hará mediante el modo *split screen* o utilizando un conector entre diferentes consolas. En resumen, SEGA RALLY puede considerarse como una mezcla de la calidad estética del *arcade* con la enorme jugabilidad de DAYTONA. Insuperable.





## FIFA 96 SOCCER

Licensed by  
Sega Enterprises, Ltd.

Produced by Extended Play

Developed by Probe Entertainment Ltd.

El legendario simulador de Electronic Arts aparece por fin en Mega Drive 32X.



# FIFA '96 SOCCER

SEGA 32X ★ EXTENDED PLAY



Aparecen recogidos los clubs pertenecientes a las ligas más importantes del mundo, así como numerosas selecciones nacionales.

## LIGAS JUGADORES

El cartucho recoge los nombres de los jugadores reales que formaron parte de los diferentes equipos en la pasada temporada.



## CAMARAS

El aspecto más destacable es la posibilidad de optar hasta por seis cámaras diferentes. De esta forma se puede observar una jugada desde diversos puntos de vista, logrando una espectacularidad que únicamente está al alcance de los nuevos soportes. Toda una gozada que os hará recrearos una y otra vez con los mejores momentos.

La prolifera saga de Electronic Arts inicia su andadura en Mega Drive 32X tras haber aparecido en las consolas portátiles y en las de 16 bits, incluyendo tres versiones para Mega Drive. Sin embargo, en esta ocasión Extended Play ha dejado las labores de programación en manos de Probe, y se ha encargado de todo lo concerniente a la producción del juego. Entre los nuevos sopor-

tes, únicamente existía la reciente entrega para 3DO, en la que se apostó, una vez más, por la espectacularidad. El cartucho para MD 32X, recoge las principales ligas mundiales junto a las selecciones que caracterizan a las últimas versiones de este título. Gráficamente los sprites no son demasiado grandes, lo que ha permitido dotar el juego de una gran rapidez. Los nombres de los jugadores son

los auténticos que formaban las plantillas en la temporada pasada. De todas formas, no hay ninguna duda de que el aspecto más destacado es la amplia variedad de perspectivas desde las que pueden seguirse los partidos. Hasta seis planos diferentes ofrecen una amplia diversidad de posibilidades, perfectamente complementadas con la variedad de opciones habitual en este tipo de simuladores. Se trata de una buena piedra de toque ante el inminente lanzamiento de las versiones para PlayStation y Saturn. Esperamos que estas versiones incorporen muchas novedades para poder competir de tú a tú con colosos como VICTORY GOAL, GOAL STORM o WINNING ELEVEN.





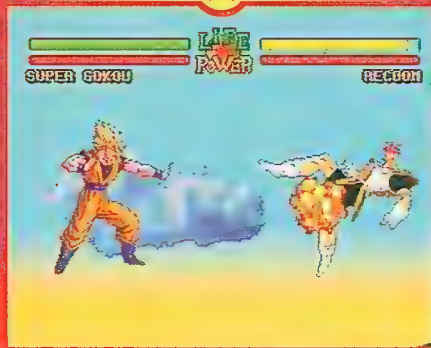
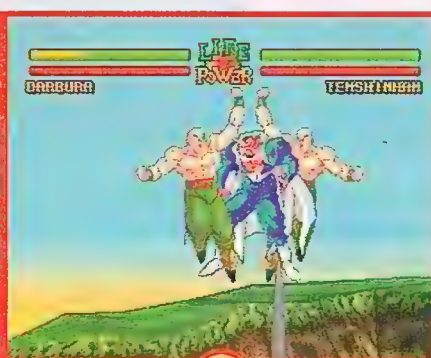
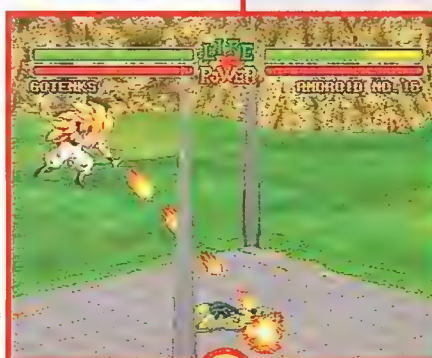
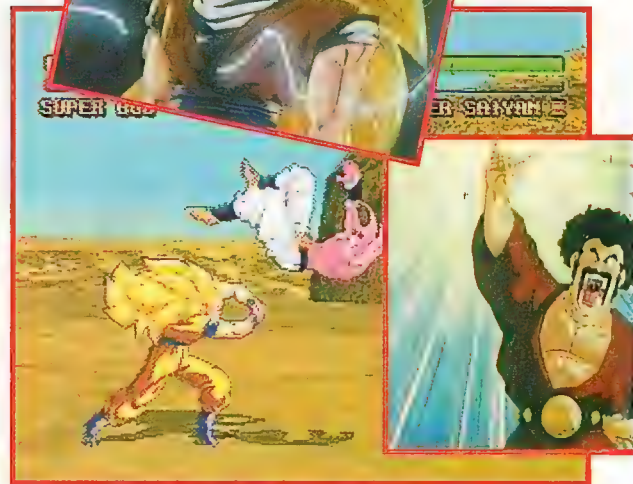
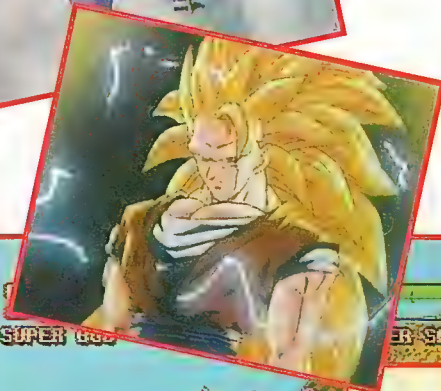
# MANGA ZONE

En vista del inminente lanzamiento de la versión Saturn, este mes volvemos a recuperar el soberbio DRAGON BALL Z: SUPER BATTLE 22 de PlayStation. Os ofrecemos el truco para seleccionar a cinco nuevos luchadores y la posibilidad de ejecutar los demoledores Meteor Attacks. Como colofón incluimos además un breve comentario sobre la última aparición del protagonista Son Goku en Super Nintendo.

• NEMESIS •

## DRAGON BALL Z

Tal y como os prometimos hace dos números, este mes vamos a dedicarnos en cuerpo y alma a destapar los más oscuros secretos de DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22. La espectacular producción de Bandai para PlayStation, al igual que sus hermanos de Super Nintendo y Mega Drive, oculta no pocas sorpresas en su interior en forma de trucos y llaves secretas. El más importante de ellos es la posibilidad de elegir a cinco luchadores más: el Maestro Tortuga Duende (también conocido como Kame-Sennin), Son Goku con-



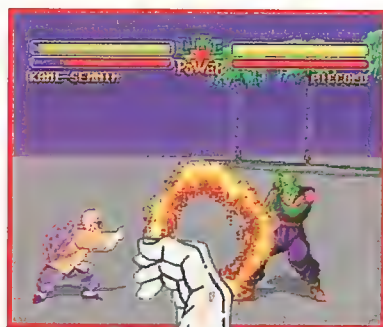
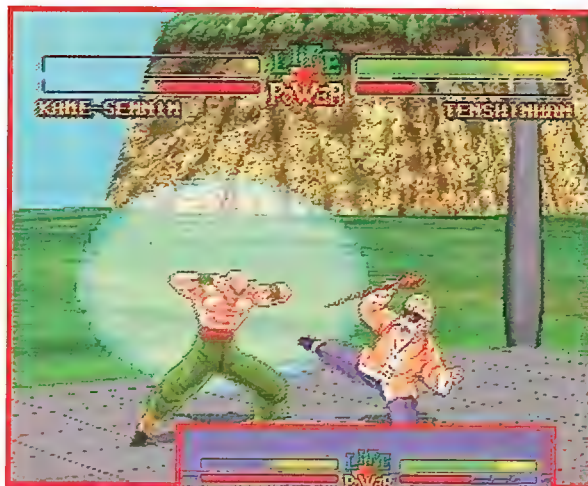
### Meteoro Attacks

- TRUNKS: →←↓↑■
- PICCOLO: →←↓↑■
- KRILIN: →↓←→■
- TEN SIN HAN: →↓←→■
- GREAT SAIYAMAN: →↓←→X
- VEGETA: →↓←→X
- ZARBON: →↓←→↓→■
- ANDROIDE 18: →↓←→X
- ANDROIDE 16: →↓←→↓→■
- CELL: →←↓↑■
- SON GOHAN: →←↓↑X
- SON GOTEN: →↓←→↓→■
- TRUNKS JR.: →←↓↑X
- GOTENKS: →↓←→↓→■
- SUPER BOO: →↓←→↓→■
- GOGETA: ←↓→→↓←■
- SON GOKU: →↓←→■
- MAJIN BOO: ←→↓↑■
- FREEZER: →←↓↑●
- KAI OH SHIN: →←↓↑●
- SON GOKU JR.: ←↓→→↓←■
- SON GOKU GRADO 3: ←→↓↑■
- DABRAA: ←→↓↑■
- KAMESENNIN: ←↓→→↓←■

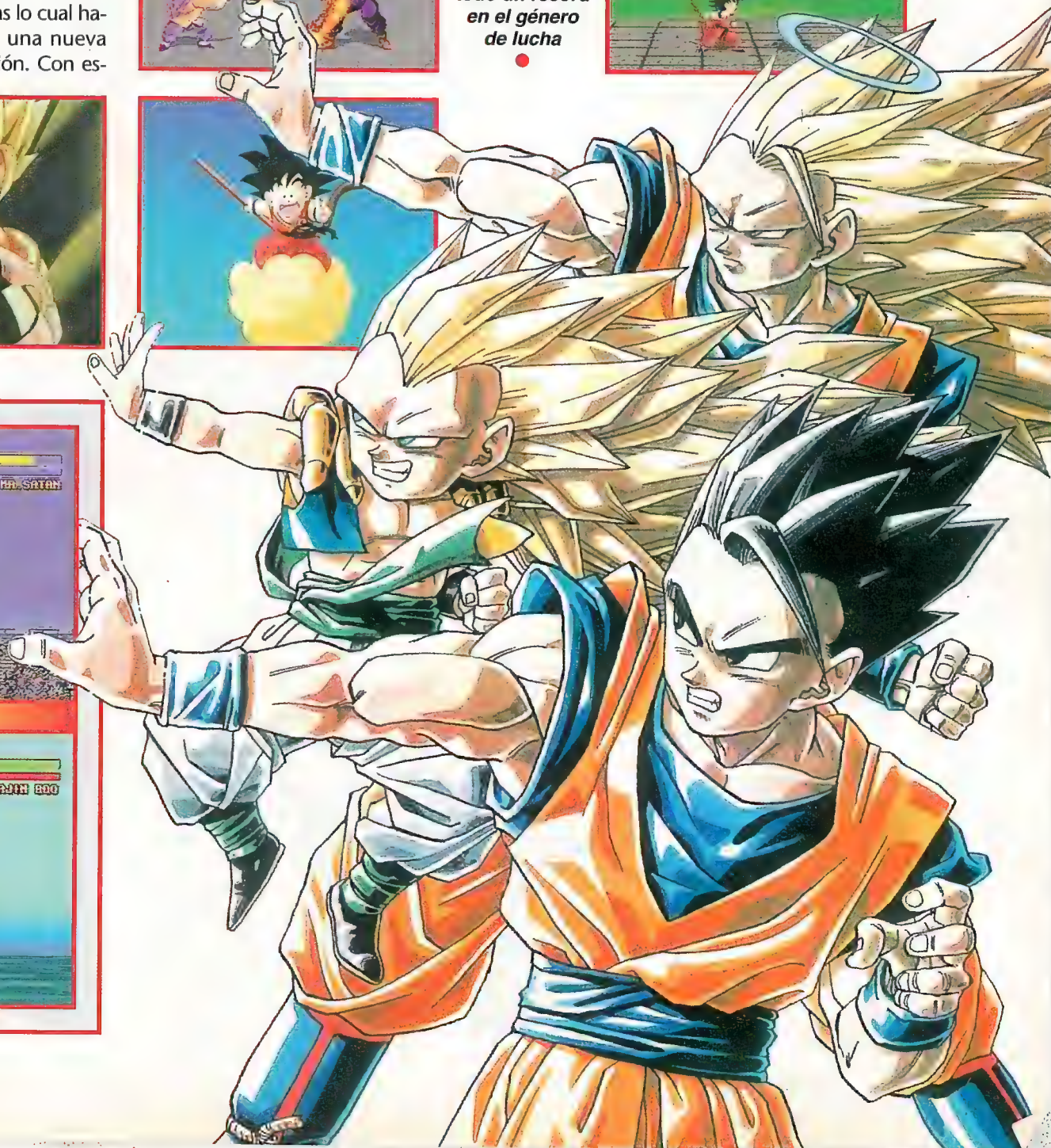
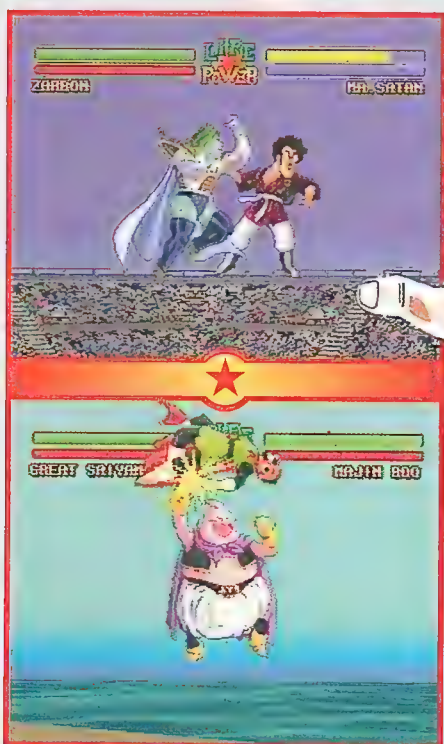
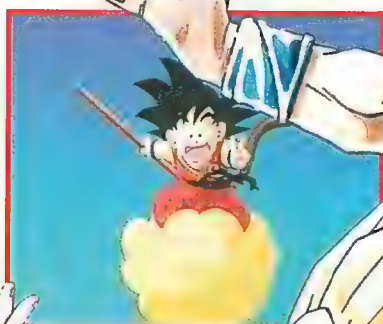
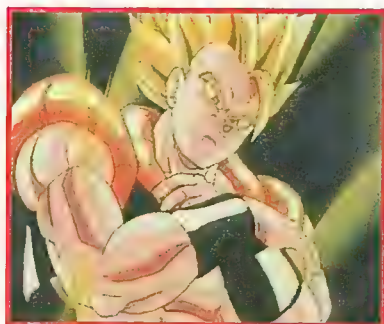
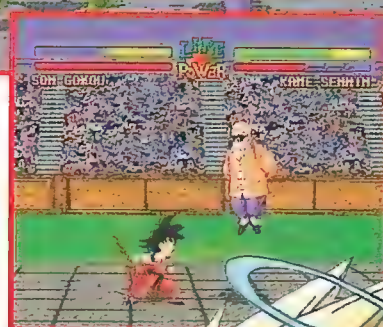


vertido en Super Saiyan en Grado Tres, el impresentable Mr. Satán, Gogeta (resultado de la fusión entre Son Goku y Vegeta) y, para alegría de nostálgicos, Son Goku en sus años mozos, armado de su bastón mágico y volando sobre la nube Kinton. Hasta ahora, para acceder a estos nuevos luchadores era necesario acabar el modo historia en *Hard* sin perder un sólo combate. Por suerte, hemos descubierto la manera de jugar con ellos directamente, ejecutando el siguiente truco: en la pantalla de presentación pulsad ARRIBA + TRIANGULO, ABAJO + X, IZQUIERDA + L1 y DERECHA + . Oiréis un sonido metálico y aparecerá una nueva secuencia de presentación con los nuevos luchadores, tras lo cual hará acto de presencia una nueva pantalla de presentación. Con es-

to, el número de personajes aumenta hasta 27, lo que le convierte en el arcade de lucha con más luchadores de toda la historia. Por último os ofrecemos un listado de como ejecutar los espectaculares *Meteoro Attacks*, con lo que esperamos alegrar aun más la existencia de los afortunados propietarios de *PlayStation*. A los demás, solo nos queda soñar y esperar el lanzamiento oficial de este gran juego.



Con este truco, la cifra de luchadores sube a 27, todo un record en el género de lucha







El juego incorpora algunos de los enemigos más conocidos de la serie de televisión, como Vegeta y Freezer.



**P**ocos meses después del lanzamiento en tierras niponas de DRAGON BALL Z TOTSUGEKIHEN, Bandai ya tiene en todas las tiendas de Japón su inmediata secuela, DRAGON BALL Z: SUPER GOKUUDEN KAKUSEIHEN. Al igual que su predecesor, se trata de un trepidante RPG en el que se reproduce con toda fidelidad los mejores momentos del manga original. Es-

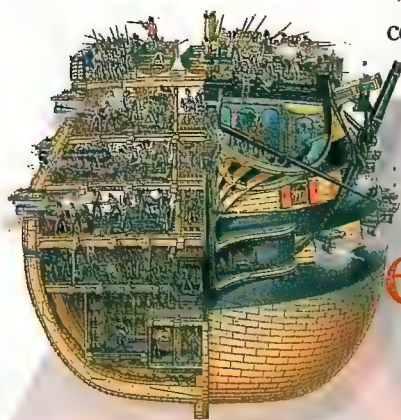


**SUPER GOKUUDEN KAKUSEIHEN reproduce los mejores momentos de la serie de televisión.**

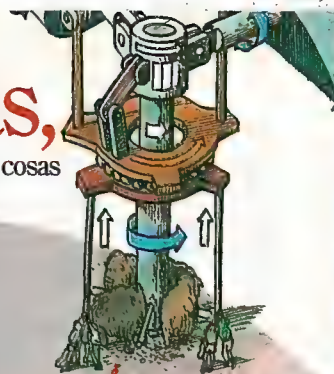
te nuevo cartucho de **Super Nintendo** continúa la trama argumental justo donde acabó DRAGON BALL Z TOTSUGEKIHEN (con la derrota de Piccolo Senior a manos de Son Goku) y hasta el enfrentamiento final contra Freezer en la superficie del planeta Namec. Entre medias podremos disfrutar de otros momentos inolvidables del manga, como la llegada de Radix y Vegeta a la tierra y el peregrinaje de Son Goku por el más allá.

En vista de los buenos resultados de la primera entrega, **Bandai** ha mantenido el mismo desarrollo y mecánica de juego en esta secuela, de la que hay que destacar una mayor simplicidad de manejo en los combates, que conservan la perspectiva isométrica. Una vez más, el idioma y el desinterés de **Bandai Europa** hacen bastante improbable una versión PAL y traducida (aunque sea en francés) de este soberbio RPG.





**Sabrás,**  
cómo funcionan las cosas



**UNOS CD-ROM  
QUE NO TE PUEDES  
PERDER  
¡COLECCIONALOS!**

**explorarás,**  
un navío de guerra del siglo XVIII

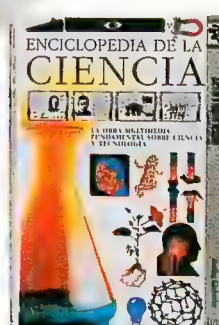
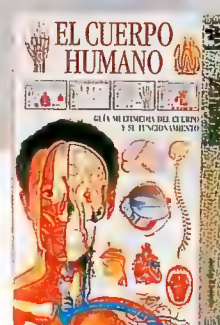
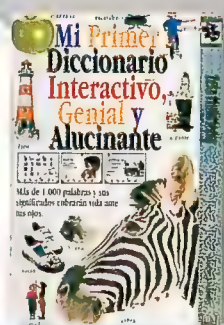


**descubrirás,**  
todas las partes del cuerpo humano



**conocerás,**  
el mundo de las ciencias y el universo

**y aprenderás**  
el significado de las palabras



**Zeta MultiMedia**  
GRUPO ZETA

*Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.*

Si desea más información, solicítela al número de teléfono 902 23 95 80

**902 23 95 80**  
Ven a visitarnos o llámanos

**Tus Centros  
especializados**



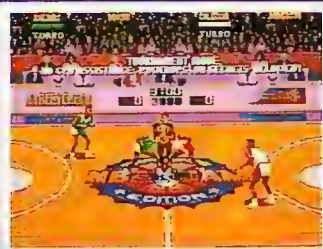


# AMIGMANIA

Coordinado por

THE PUNISHER

ACCLAIM



## LA MAGIA DEL BALONCESTO VUELVE A AMIGA

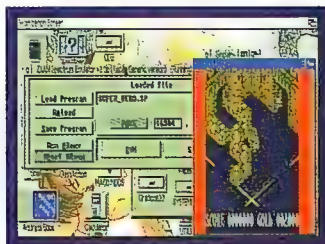
Por fin el mercado internacional de Amiga vuelve a la normalidad, y tras unos meses de preocupante sequía, las compañías nos vuelven a inundar de prometedores lanzamientos. De hecho, muchas empresas que habían decidido suprimir el apoyo a este ordenador ya reconocen sus errores volviendo a programar juegos. La primera de éstas es Acclaim, la multinacional estadounidense que hace unos días nos comunicaba la próxima salida de NBA JAM: TOURNAMENT EDITION para Amiga. Aquí tenéis las primeras pantallas en rigurosa primicia.

## NUEVA VERSION DEL EMULADOR DE SPECTRUM

Si eres de los que añoras el *Spectrum* siguiendo mes a mes con devoción la sección de mi compañero Mayerick, y además tienes un *Amiga 1200*, esta es tu oportunidad. Ya se encuentra disponible la versión 2.0 del ZXAM, el emulador de *Spectrum* programado por el mallorquín Toni Pomar. Esta versión incluye emulación del chip de sonido AY del *Spectrum 128K*, que os permitirá escuchar todos aquellos juegos de 48K con sonido. Por si esto

fuera poco, podréis trabajar en multitarea con él, y ejecutar ficheros Z80, SP, SNAPS-HOT y TAP.

● Si queréis cualquier información sobre este genial programa llamad a: TANIT BBS (971)392029. Usuario: TONIACE. O escribid a: Antonio J. Pomar Roselló. C/ Alferez Cerdá 13 Bajos. Palma de Mallorca. 07014 BALEARES. Hay ocasiones en que merece la pena volver al pasado.



LOS CINCO +

SKIDMARKS 2 94  
ACID SOFTWARE • A1200, A600, CD32

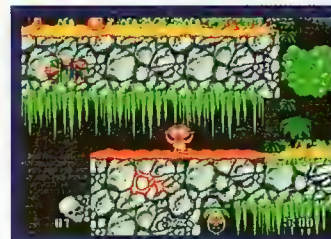
SHADOW FIGHTER 93  
GREMLIN • A1200, A600, CD32

SENSIBLE W.O.S. 90  
WARNER • A600, A1200

PINBALL ILLUSIONS 92  
21ST CENTURY • A1200, CD32

ROAD KILL 91  
ACID SOFTWARE • A1200, CD32

NOVEDADES



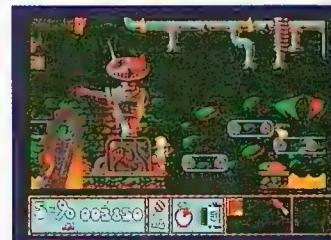
### RUFFIAN

Después de emular a SUPER MARIO KART con el gran BUMP AND TURN, Grand Slam vuelve a los clásicos con un plataformas protagonizado por un niño travieso.



### FOOTBALL GLORY: INDOOR EDITION

Tras el clamoroso éxito con escándalo incluido de FOOTBALL GLORY, Croteam realiza una jugada maestra, con la versión de Fútbol Sala.



### LOLLYPOP

Famosos por la saga TURRICAN, Rainbow Arts regresan a Amiga con este entretenido arcade de plataformas, lleno de colorido y diversión.

Y ADEMÁS

● VIRTUAL KART ● WORMS ● WHEELSPIN ● WOLFENSTEIN REMIX ● SIMON THE SORCERER 2 ● THE CHAOS ENGINE 2 ● SUPER TENNIS CHAMPS ● CITADEL ● LEADING LAP



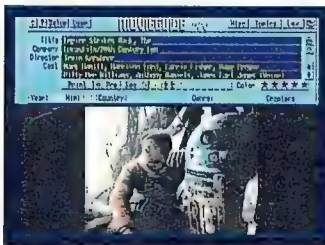
Con el firme objetivo de mostraros que tratamos con la seriedad que merecen todos los soportes, aquí estamos para demostrar que Amiga sigue vivo. Esperamos vuestras cartas con preguntas y sugerencias. No olvidéis incluir en el sobre el nombre de esta sección. ¡Amiga forever!

## NOTICIAS



### MOVIE GUIDE PRO: TODO EL CINE EN TU DISCO DURO

Este es el nombre de la respuesta vía *Amiga* a CINEMANIA, con una base de datos que poco tiene que envidiar al programa de Microsoft. Esta edición incluye 21.000 films, 2.000 argumentos, y más de 5.000 películas puntuadas entre otras cosas. En próximos números os informaremos



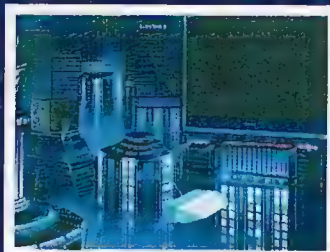
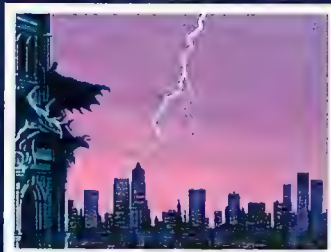
más detalladamente de programas de este tipo.

● Para conseguirlo gratis, escribe a: SVEND ERIK POULSEN. Marbaekvej 48, Lime DK-8544 Moerke. DENMARK.

### AMIGA FORMAT ARRASA EN EL REINO UNIDO

He aquí una prueba más de que nuestro querido ordenador sigue siendo el rey en Gran Bretaña. Según un estudio realizado por el semanario COMPUTER TRADE WEEKLY, AMIGA FORMAT es la revista informática más vendida de este país, pasando por encima de vacas sagradas como PC WORLD o PC USER. No en vano, en el Reino Unido hay más de veinte publicaciones dedicadas a *Amiga*.

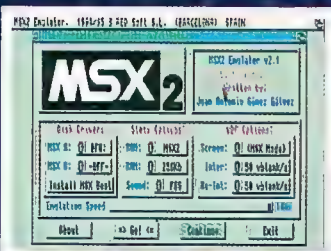
## POSADAS 95



### Y CORDOBA SE VOLVIO UNA FIESTA «AMIGUERA»

A finales del mes de Julio tuvo lugar en Posadas (Córdoba) la mayor «Party Amiguera» de los últimos tiempos. Con una duración de 4 días, esta macro-reunión de usuarios de Amiga reunió a cientos de personas que participaron enseñando sus demos y músicas a los demás. También hubo distintas conferencias, y la presencia de personalidades del mundillo Amiga. Como una pequeña muestra aquí tenéis unas instantáneas de BATMAN VUELVE, la demo que resultó ganadora en la competición, realizada en Sevilla por el equipo del mismo nombre.

## SHAREWARE



### MSX 2 EMULATOR 2.1: LA VUELTA DE UNA LEYENDA

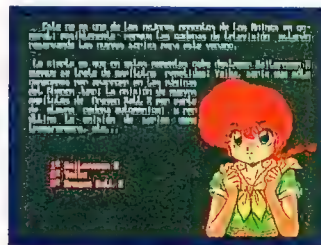
Ya podéis disfrutar de las excelencias de otro de los ordenadores legendarios. Tenemos entre nosotros el MSX2 emulator 2.1, con el que podrás disfrutar de los clásicos de Konami e incluso de joyas como SUPER MARIO BROS. Sólo necesitas un A1200 para que funcione. Como podéis observar, nuestro ordenador cada vez es más útil.

● Si quieres conseguirlo, puedes pedirlo contrareembolso de tres mil pesetas a: Rafy Gómez Alvarez. AP. 275. 80940 Cornellá del Llobregat (Barcelona).

### DIGITAL FANZINE: IMPRESINDIBLE PARA AMANTES DEL MANGA

Los mangas y los ordenadores siempre han estado muy unidos, y gente de Barcelona ha decidido vincularlos todavía más. Con este propósito ha nacido DIGITAL FANZINE, la primera publicación de manga para sus incondicionales y usuarios de *Amiga*.

● Si queréis estar «al loro» de todo lo que sucede en este mundillo sólo tenéis que enviar dos discos y los sellos correspondientes a Francisco Hidalgo. C/ Escar 7, 3-4. 08039 Barcelona.



### SKIDMARKS 2: UN NUMERO UNO INDISCUTIBLE

En Acid Software están que se salen. No sólo han logrado situar la segunda parte de SKIDMARKS en el primer puesto de ventas de juegos para ordenador dos meses seguidos, sino que también han vendido la licencia a Codemasters para que realizara la versión de Mega Drive. Si alguien había dicho que no podría tener éxito un juego realizado íntegramente en Blitz Basic, está claro que no estaba en lo correcto.





### C D 3 2

Tengo un **Amiga 1200**, y posibilidad de adquirir un **CD32**. Mi pregunta es: ¿Puedo conectar el **CD32** al **Amiga** para utilizarlo como **CD Rom** externo? Y si es así, ¿Qué es lo que necesito comprarme para que funcione? ¿Me puede dar algún problema? Espero tus respuestas  
Mariano García (Sevilla)



Para hacer lo que tu dices necesitas comprarte el **Comunicator**, que es un programa que junto a un cable te permitirá acceder al contenido del **CD32** como si de un **CD-Rom** se tratara. Esta comunicación se realiza por el **Port serie** del **Amiga** y es muy lenta. Si lo que quieres es velocidad lo mejor es que conectes un **CD-Rom** externo.

### A M I G A V S P C

Tengo un **PC 486** a 33 Mhz y un vecino con un **Amiga 500**. ¿Por qué los arcades y los juegos de plataformas nos van a la misma velocidad teniendo yo un ordenador 4 veces más rápido?  
Pedro Gurunda (Gran Canaria)



El **Amiga** tiene procesadores gráficos de apoyo que ayudan a la CPU a la hora de mover *sprites*, planos de *scroll* y demás rutinas. Sin embargo en un **PC** todo esto se hace por *software*, ocupándose de todo el trabajo el procesador central.

### A C E L E R A N D O

Poseo un ordenador **Amiga 1200**, y me gustaría dedicarme al diseño en 3D. Me gustaría que me dijeras cuál es el programa que necesito y si debo acoplar algun hardware extra a mi **Amiga**.  
José Perez Peña (Toledo)



Si quieres dedicarte a eso, prepara un dinerillo, ya que necesitarás comprarte la última versión del **LIGHTWAVE**, el mejor programa de animación en 3D que existe. También precisas de una tarjeta aceleradora con Coprocesador Matemático.

### E S C O M

Un saludo a todos los usuarios de **Commodore**. Hace mucho tiempo que tengo un **Amiga**, y desde que **Commodore** cerró, estoy preocupado por el futuro de mi ordenador. Quería que me contaras cuál será el futuro de **Amiga** ahora que lo ha comprado **Escom**, y si piensan sacar nuevos modelos de ordenador.  
Sonia G. Puchal (Barcelona)

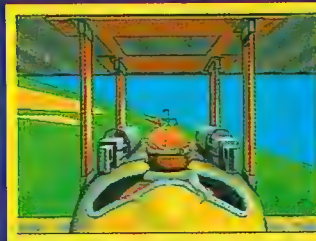


El futuro es, desde luego, mucho mejor que el pasado. **Escom** ha fundado la compañía **Amiga Technologies** para la distribución de sus ordenadores, y ya cuenta con sucursales en toda Europa, (España incluida). En cuanto a los nuevos modelos, hay planeados un **Amiga 4000** con una placa **Cyberstorm 68060** y un **A1200** con **CD**.

### EL CLASICO

#### WINGS

En 1991, **Cineware** nos sumergía en plena Primera Guerra Mundial. A los mandos de nuestro biplano nos enfrentaremos a las fuerzas alemanas mandadas por el infame Barón Rojo. Todo un deleite visual y técnico que aún hoy no deja de asombrarnos a todos.



### AMI TRUCO

#### SHADOW FIGHTER

Aquí tenéis algunas claves que deberéis teclearlas en cualquier momento del juego.

#### TEREKAKKU:

Te da créditos infinitos.

#### EBBRAVOSECCU:

Tecleadlo al empezar cada round y vuestros enemigos perderán toda la energía, con la ventaja que supone.



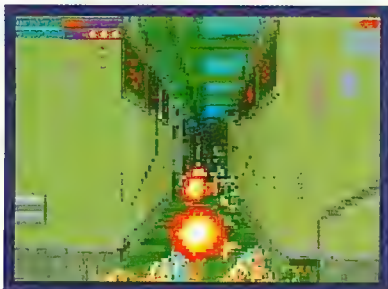


# G

# O

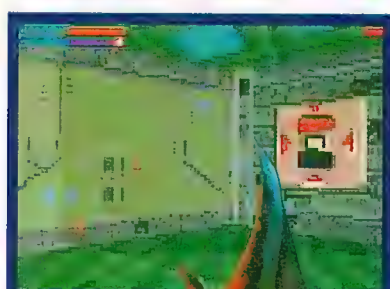
# O

# M



**L**os programadores del Blitz Basic, después de sorprendernos con el genial SKIDMARKS y el vertiginoso GUARDIAN, se han propuesto demostrarnos de lo que son capaces. Qué mejor para ello que abordar un género completamente virgen en Amiga, los juegos en primera persona tipo DOOM. Con este propósito nació GLOOM. Había mucha gente que no creía que esto fuera posible en Amiga, pero sólo hay que fijarse en las pantallas para ver que lo han conseguido. La única pega que nos encontramos es la excesiva pixelación de sus gráficos. Aparte de este defecto, se nos presenta un juego repleto de atmósfera, y unos increíbles efectos de sonido. La variedad de enemigos y decorados es considerable. El principal problema que suelen plantear estos juegos es la velocidad, ya que siempre dependemos del procesador. En este caso, los programadores han obrado maravillas, ya que incluso en un Amiga 1200 sin acelerador podremos jugar a pantalla completa y a una velocidad más que aceptable. Otra de las bazas de este gran juego es su gran variedad de opciones, que permiten participar a dos jugadores simultáneos en el mismo ordenador, o conectándose vía cable o por modem. Como último detalle reseñar que el juego nos permite la utilización del pad de CD32, lo que facilitará el manejo bastante. GLOOM es salvajemente divertido y técnicamente brillante.

## DEMOLEDOR



WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	4
RAM	2Mb
INSTALABLE	SI

- 90 GRAFICOS
- 91 SONIDO
- 79 MUSICA
- 92 JUGABILIDAD

**90** El primer clónico del DOOM de PC que, gracias a su exquisita realización técnica, no tiene nada que envidiar a la celebre creación de ID Software. Totalmente recomendable para todos.

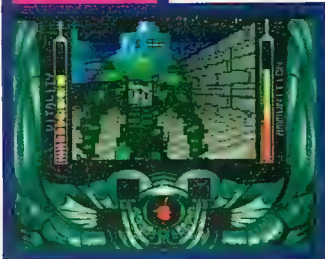




ARCADE

1200, CD

## ALIEN BREED 3D



Desarrollado para PC antes de la aparición de DOOM, Team 17 decidió lanzarlo sólo para Amiga. Imaginaos toda la atmósfera gore de la trilogía de ALIEN BREED mezclada con el texture mapping más espectacular y la acción más frenética.

Esperamos que este juego llegue a los mismos niveles de éxito que sus predecesores.

ADVENT.

600

## FLIGHT OF AMAZON QUEEN



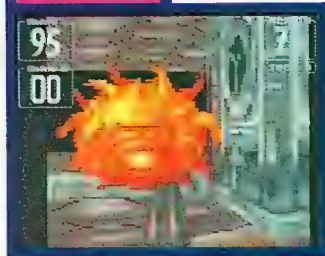
Las aventuras gráficas regresan por la puerta grande con este gran juego de Renegade. En este programa recorreremos las salvajes tierras del Amazonas en busca de un misterioso tesoro. Humor a raudales y gráficos de lujo. Imprescindible para todos

aquellos que disfrutaron con las excitantes aventuras de Lucas Arts.

ARCADE

1200

## FEARS



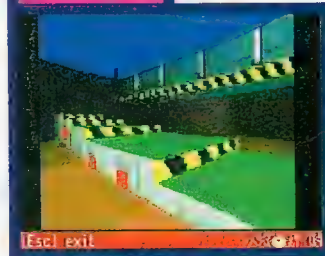
Otro clónico de DOOM, pero en esta ocasión desarrollado en Francia. Este título posee las texturas más detalladas que se han visto en Amiga, moviéndose con una suavidad increíble. Ocho armas distintas y un nido de monstruos te esperan

sedientos de sangre. El lanzamiento de este juego es prácticamente un hecho.

ARCADE

1200

## SPEED!



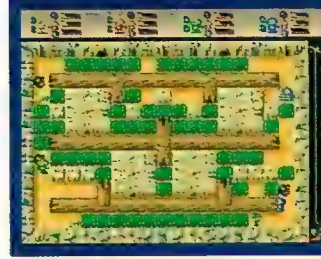
El mejor texture mapping hasta la fecha en un juego cargado de originalidad. En él nuestro objetivo será recorrer un laberinto atravesando una serie de puntos en un tiempo limitado. La velocidad y el detalle de sus gráficos se escapan de toda lógica y, aunque parezca mentira, se mueven mejor que en DARK FORCES.

## BLITZ BOMBERS

En pocas palabras, esto es el BOMBERMAN. Aunque ya salió en Amiga hace tiempo, aquí tenemos un clónico de la grandiosa creación de Hudson. Casi 50 ítems distintos, hasta 8 jugadores simultáneos conectando dos ordenadores, modo de alta resolución y una inteligencia artificial realmente impresionante.

ARCADE

1200



## KING PIN

Siguiendo su serie de juegos arcade sports, Team 17 nos brinda la oportunidad de echarnos unas partidas a los bolos. Animaciones con Rotoscoping, cuatro modos de juego y realismo son algunas de sus características. Por cierto, podremos escuchar como reclaman por los altavoces que quitemos nuestro coche de doble fila.

DEPORT.

1200, CD



## ODYSSEY

El fabuloso equipo de programación responsable de EXILE nos sorprende con un juego de características técnicas similares. Gráficos pequeños pero detallados, sonido espectacular y una jugabilidad a raudales en un arcade en el que nuestro personaje tiene el poder de transformarse en distintos animales.

ARCADE

600

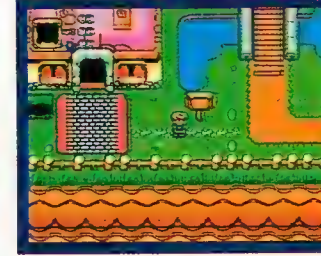


## SPHERIS LEGACY

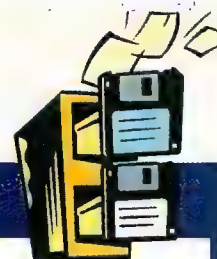
Otro género todavía virgen en Amiga, los action-adventure. Y puestos a copiar, ¿por qué no hacerlo con el mejor de todos? Por eso Binary Emotions ha realizado esta copia descarada de ZELDA, eso sí, con elementos de aventura gráfica, ya que podremos dialogar con todos los personajes y utilizar todo tipo de objetos.

RPG

TODOS







AV ENT.  
A 600

## BEYOND THE IRON GATE



He aquí un loable intento de llevar los juegos de DOOM al *Amiga 600*, prescindiendo de las texturas y substituyéndolas por vectores con algunos gráficos digitalizados. Un intento nada desdeñable de mezclar DOOM con DUNGEON MAS-

TER. Esperamos este juego con impaciencia en las próximas fechas.

DEPORT.  
TODOS

## SENSIBLE GOLF

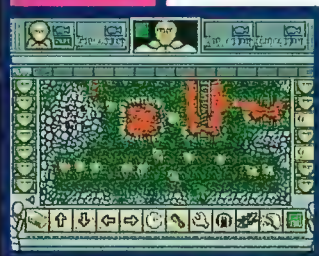


Los chicos de CANNON FODDER nos traen un original y divertido juego de golf al estilo SENSIBLE. 16 originales campos, voces digitalizadas y ambiente sonoro sin igual. No podían faltar los gráficos que han hecho famosos a este equipo

de programación: hombrecillos pequeños y cabezudos.

PUZZLE  
600

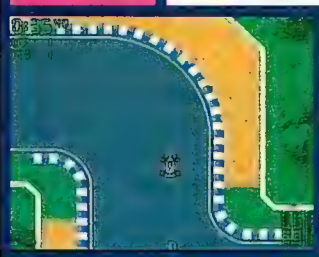
## TIME KEEPERS



Vulcan Software, compañía innovadora donde las haya, nos trae un mezcla de CANNON FODDER y LEMMINGS con perspectiva aérea. En este juego deberemos guiar a un pelotón de soldados suicidas a través de un nivel lleno de enemigos, obstáculos y trampas varias. Tan divertido como original.

ARCADE  
600, 1200

## TURBO TRAX



Arcane Software, compañía prácticamente desconocida, nos lleva de lleno al apasionante mundo de la conducción. En esta frenética carrera podremos llevar cuatro vehículos distintos a lo largo de intrincados circuitos con una perspectiva a lo

MICROMACHINES. La velocidad y la emoción están servidas y aseguradas.

## VIROCOP

Graftgold, responsables entre otros de joyas como URIDIUM, RANARAMA o FIRELORD, nos obsequian con un vertiginoso *arcade* que parece una versión paródica de QUAZATRON. En este interesante juego controlaremos a un robot llamado D.A.V.E. cuyo objetivo será matar a todo lo que se mueva.

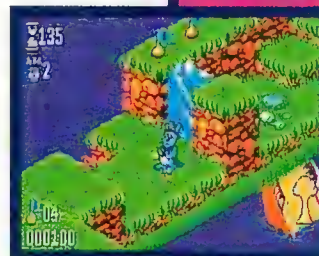
ARCADE  
1200, 600



## WHIZZ

Rescatado de las páginas del famoso libro de Lewis Carroll llamado Alicia en el País de las Maravillas. Controlaremos al Señor Conejo, en un frenético intento de llegar a casa a cenar. Perspectiva isométrica, *scroll* de lujo y gráficos divertidos y bien animados. Un título del que se espera una buena acogida.

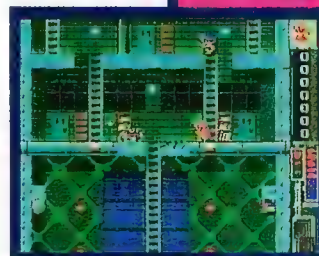
ARCADE  
1200, 600



## BASE JUMPERS

Zeppelin es una de esas compañías que, aunque nunca resalta sobre las otras, a veces tiene toques de genialidad. Fruto de esta genialidad nació JETSTRIKE, un divertido *arcade* de disparo programado en AMOS, que sorprendió a mucha gente. Ahora nos traen este plataformas que puede que nos sorprenda de nuevo.

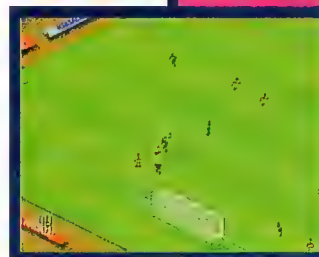
ARCADE  
TODOS



## MANCHESTER UTD

Cuando un filón funciona, no es extraño que las compañías lo exploten hasta la saciedad. Esa es la principal razón de que tengamos aquí, entre nosotros, el tercer juego inspirado en las hazañas del equipo inglés. Perspectiva al estilo FIFA, gráficos y jugabilidad al estilo SENSIBLE y un montón de detalles muy interesantes.

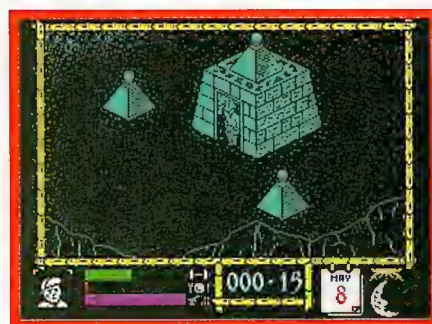
DEPORT.  
TODOS







La llegada del Spectrum 128K hizo que los programadores creasen juegos mucho más complejos, aunque también hubo quien utilizó las ventajas de éste para crear versiones mejoradas de juegos antiguos.



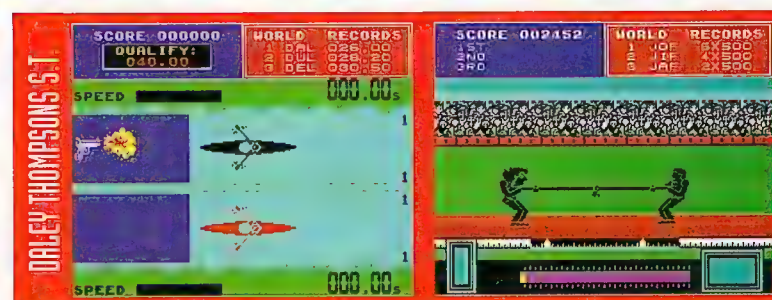
Los tres juegos que os mostramos este mes en *Retroviews* responden a tres filosofías muy distintas a las que dió lugar el lanzamiento del *Spectrum 128K*. Por un lado tenemos *WHERE TIME STOOD STILL*, un juego que, al igual que ocurrió con la *ABADIA DEL CRIMEN* (*Retroviews* número 42), debió ser programado únicamente para la versión *128K* del *Spectrum* debido principalmente al extenso mapeado del juego y a la complejidad que el control de cuatro personajes conlleva. De este juego no apareció ninguna versión para *48K*. Por otro lado nos encontramos con *TAI PAN*, un programa que, pese a ser igualmente bastante complejo, suplió las carencias de memoria del *Spectrum 48K* con la carga desde el cassette de las diferentes fases de la aventura, carga que, por supuesto, en *128K* desaparecía. Por último está *DALEY THOMPSON'S SUPERTEST*, un estupendo juego deportivo que apareció para *128K* bastante tiempo después de hacerlo en *48K*, y que además incluía varias pruebas nuevas que hacían de este título un programa mucho más completo.

Además del consiguiente aumento de memoria, el *Spectrum 128K* proporcionaba un sonido mucho más acorde con los nuevos ordenadores que por aquel entonces comenzaron a aparecer en el mercado (*Amiga*, *Atari ST*, etc.). Además de poder escucharlo a través de la televisión, los programadores disponían ahora de varios canales de sonido para programar más y mejores melodías.

as. *WHERE TIME STOOD STILL*, *TAI PAN* y *DALEY THOMPSON'S SUPERTEST*, los juegos que hoy nos ocupan, son una buena muestra de lo que el nuevo *Spectrum* era capaz de generar a nivel de audio. En números posteriores os prometemos profundizar un poco más en las características del *Spectrum 128K*.

J.C. MAYERICK

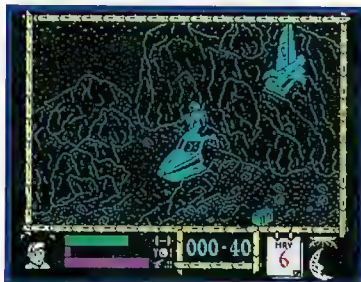
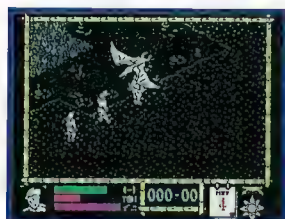
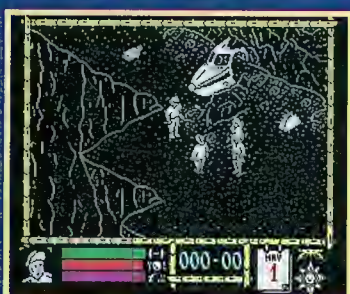
## SPECTRUM 128K



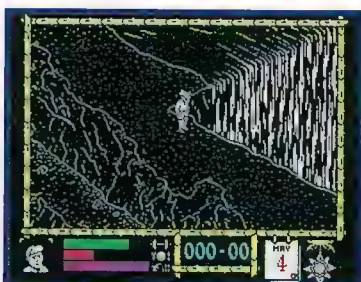


## PERSONAJES

Podíamos controlar a cuatro personajes distintos, aunque por defecto se optaba por dirigir a Garret. Si este moría, debíamos continuar con uno de los otros: la chica, el padre de ésta o el gordo (y torpe) de turno.



El juego utilizaba un sencillo sistema de ventanas desde las que se podía conseguir importante información acerca de cada personaje, así como de los objetos que portaba cada uno.



## AVENTURA

El argumento del juego giraba, al igual que en THE GREAT ESCAPE, en torno a una antigua película titulada LA TIERRA OLVIDADA POR EL TIEMPO, que a su vez se inspiraba en una preciosa novela del escritor Arthur Conan Doyle.



juego indica, el tiempo se había quedado parado. Técnicamente el juego era casi perfecto, con unos gráficos en perspectiva isométrica muy logrados, sobre todo en parajes tan impresionantes como la cascada. Dicha espectacularidad se pagaba con una pequeña ralentización en momentos puntuales de la aventura, lo que no impedía que el juego mantuviese el dinamismo necesario para enganchar al jugador. El sonido se mantenía al mismo nivel, con melodías y efectos de sonido que hacían de este título un juego 10.

# WHERE TIME STOOD STILL

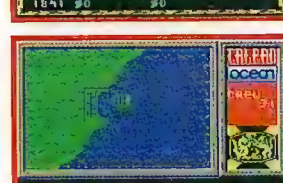
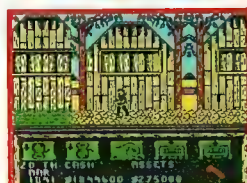
COMPANIA: Ocean PAIS: Reino Unido  
AÑO: 1988 SOPORTE: Spectrum 128K

Como buena aventura, el uso de los objetos estaba a la orden del día para poder sobrevivir. Con la ayuda de ellos podíamos negociar con tribus salvajes, sortear imponentes cascadas, realizar espectaculares rescates o escapar de las garras de impresionantes Tiranosauros. Todo con el único fin de escapar de un valle en el que se descubren nuevas sorpresas a cada momento.



## TAIPAN

COMPANIA: Ocean. PAIS: Reino Unido  
AÑO: 1988. SOPORTE: Spectrum 128H



### MENÚ

En el menú de inicio contamos con las típicas opciones para elegir el modo de control que deseemos.



### T I E R R A



La ventana de control que aparecía cuando estábamos en tierra nos permitía comerciar con los demás personajes, seleccionar el objeto a utilizar o acceder al cassette en busca de alguna partida grabada antes.

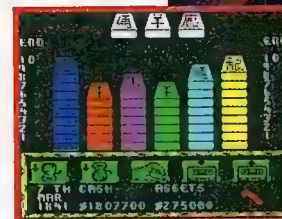
### V I A J E S



Cuando poníamos rumbo a otra población de Oriente, la ventana de control mostraba nuevas opciones con las que desplegar la velas, visionar el mapa, dar comida a la tripulación o informarnos del estado del viento.

TAIPAN puede ser considerado como uno de los juegos más completos aparecidos para el Spectrum, todo ello pese a la extrema sencillez que su manejo entrañaba.

Con este título podíamos poner de manifiesto nuestras dotes de comerciante, creando un gran imperio de importaciones y exportaciones a partir de un pequeño capital inicial. Comprar y vender barcos y mercancías, contratar tripulantes para nuestras naves, apostar todo el



dinero a un extraño juego o aumentar nuestra débil confianza realizando una breve visita a la casa de citas de la isla, son algunas de las muchas opciones que esta estupenda aventura nos brindaba. Perder la noción del tiempo con este juego era una sencilla tarea, tan solo bastaba con tener fuerza suficiente para lanzarnos a la mar en busca del aventurero que todos llevamos dentro.



### J U E G O

Además de comerciar con sabiduría, siempre había métodos alternativos con los que conseguir un poco de dinero. Así ocurre con el extraño juego de apuestas que aparece en la pantalla, al que se jugaba en la trastienda de los locales de todas las ciudades. Si teníamos un poco de suerte y un mucho de atrevimiento, podríamos hacernos ricos rápidamente.







KOD 4 REC

Las ocho pruebas que se incluían en la versión original para Spectrum 48K eran: remo, penaltis, salto de esquí, tiro de cuerda, ciclismo, tiro con pistola, salto de trampolín y slalom. Dichas pruebas se dividían en dos grupos de cuatro que se cargaban por separado desde cinta.



★ MENU ★



★ NOMBRE ★

KOD 4 REC

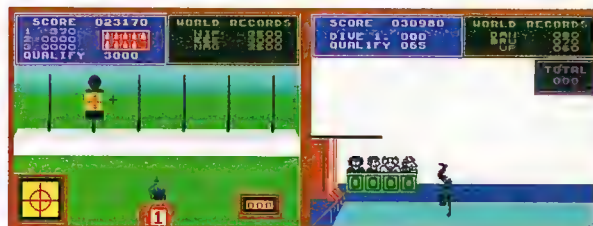
Las cuatro nuevas pruebas que incluía la versión 128K eran: triple salto de longitud, lanzamiento de jabalina, 100 metros vallas y 110 metros vallas. Las doce pruebas se cargaban de una sola vez en la memoria del ordenador, lo que nos permitía competir en un torneo más completo.



# DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

COMPANIA: ocean PHIS. Reino Unido  
ANO: 1980 SOPORTE: Spectrum 128K

**D**e este título muy poco o nada se puede contar. Como él aparecieron docenas de juegos deportivos en los que la tenacidad a la hora de machacar las teclas primaba por encima de todo lo demás. De DALEY THOMPSON'S SUPER TEST destacaban sus gráficos, así como la estupenda suavidad de cada una de sus animaciones. La versión 128K apareció años después de hacerlo la de 48K, aunque como compensación se mejoraron las músicas (con una magnífica adaptación del tema compuesto por Vangelis para Carros de Fuego) y se incluyeron cuatro nuevas pruebas que, junto con las otras ocho, se cargaban de una sola vez en la memoria del Spectrum 128K.





**L**as nuevas consolas ya están en la calle, y por las noticias que tenemos han logrado una gran acogida entre el público. Animaos y procurad haceros con una. Si queréis información sobre ellas o sobre cualquier otro tema relacionado con el mundo de los videojuegos, mandad vuestras cartas a **SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.**

## PREGUNTA DEL MES

**Pc o consola de videojuegos. Todavía bastante gente sigue dudando entre adquirir un potente ordenador o una consola de videojuegos. Yo lo tengo muy claro. Ningún juego de Pc me ha despertado las mismas sensaciones que un juego de consola. La simulación era, quizá, el único punto en el que un defensor a ultranza del Pc aventajaba al de consola. Ahora, con las nuevas tecnologías, ya no les quedan argumentos. El Pc como sistema de juegos deja bastante que desear. Además, para que un juego potente funcione bien necesitas un ordenador que obliga a desembolsar lo que costarían 5 potentes consolas por lo menos. Además, la evolución en este soporte es tal que por**



**muy elevado que sea tu equipo en breve se queda desfasado. Una consola tiene muchísima más vida útil y, en comparación, su precio es bastante más razonable.**

## GAME MANGA

**S**oy una reciente aventurera de **SUPER JUEGOS**. 1) Ordena de mejor a peor estos juegos de **Game Boy**: **ZELDA**, **FINAL FANTASY III**, **MYSTIC QUEST** y **MONSTER MAX**.

2) ¿Existe **BOLA DE DRAGON** para **Game Boy**?

3) ¿Qué tal es **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS** para **Super Nintendo**?

4) ¿Vendrán a España más juegos de rol para **SNES**? ¿Estarán traducidos?

5) Exactamente, ¿a qué se refieren los términos **Anime** y **Manga**? ¿y **Fanzine**?

Gracias y hasta la vista.

Alias de Westgate,  
Madrid



**B**ienvenida al club. 1) **ZELDA**, **MONSTER MAX** y **MYSTIC QUEST**. **FINAL FANTASY III** sólo lo conozco en su versión de **Super Nintendo**.

2) Sí, pero no en España oficialmente.

3) Está bastante bien y trata del primer volumen. Buenos gráficos y buena música, pero ya veterano.

4) Esperamos que **Nintendo** nos traiga por lo menos un juego de rol al año traducido.

5) **Manga** es un comic «chinaka»; **Anime** es una película de dibujos animados de estética oriental (suele estar basada en un manga); y **Fanzine** es una publicación no profesional de temática indeterminada.





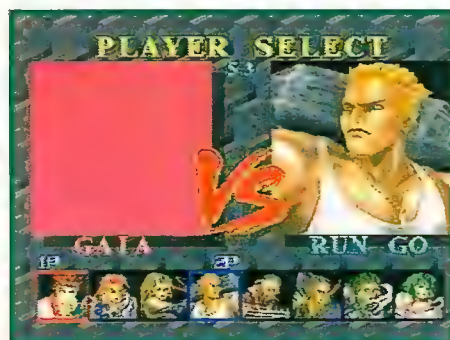
## TENIS



**F**elicidades por la revista. 1) ¿Qué consola crees que tendrá más futuro, *Jaguar*, *Saturn* o *PlayStation*? 2) ¿Qué te gusta más, CD o cartucho? 3) Si tuvieras el *SFII TURBO*, ¿te comprarías el *SUPER SFII*? 4) ¿Crees que bajará de precio *Super Nintendo* de aquí a Diciembre? 5) ¿Me das los passwords del *BUBSY* de *SNES*? 6) ¿Me puedes aconsejar algún juego de tenis? Estoy entre el *SUPER TENNIS* y el *SMASH TENNIS*.

J.M. Tocino, Bilbao

**G**racias J.M. 1) Sólo la *Jaguar* tiene un futuro más bien oscuro. 2) No tengo preferencias. 3) Yo, particularmente, probaría a cambiar de saga, como un *MORTAL KOMBAT 3*. 4) Por lógica, y debido a la llegada de las nuevas consolas, debería bajar algo su precio. 5) Escribe a la sección de trucos a **R. Dremer**. 6) A mí me gusta más el *SUPER TENNIS*, aunque el *SMASH TENNIS* también es recomendable por su originalidad.



## EL TERMOMETRO

### MUY CALIENTE:

■ Que gracias a esta revista mundos tan unidos como el videojuego y el manga se junten en uno sólo.

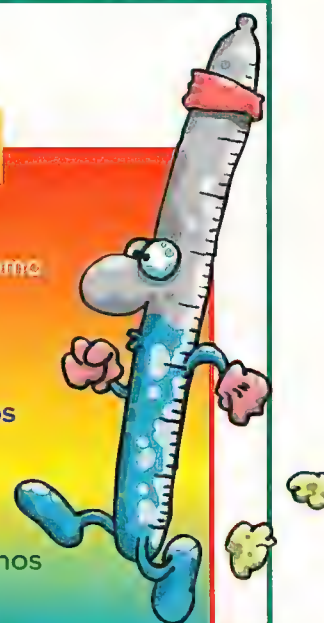
### TEMPLADO:

■ *3DO*, que si continúa con tan pocos lanzamientos puede seguir el camino de *Atari Jaguar*.

### FRIO:

■ El precio de las nuevas consolas, que para muchos de vosotros las hace inaccesibles

■ El tener que elegir entre *Saturn* y *PlayStation*.



## ALUCINADO



**U**n saludo para todos los de la redacción. El mes pasado me compré vuestra revista y aluciné con el video de *PlayStation*.

Aluciné tanto que ya tengo la *PlayStation* en mi casa, y mis padres se han quedado también alucinados. Tengo unas dudas:

- 1) En el CD que acompaña *PlayStation* puede jugar con el *LOADED*, un juego que me ha encantado tanto o más que el *DESTRUCTION DERBY*. ¿Sabes cuándo saldrá a la calle?
- 2) El juego de baloncesto es genial, pero, ¿habrá también uno de fútbol?
- 3) En mi casa los juegos tipo *TETRIS* les gustan, ¿sabes si alguien va a lanzar algo parecido?
- 4) Por último, ¿qué pasa si matas a todos los «marcianos» del *GALAGA* antes de que se cargue el genial *TEKKEN*?

Sebastián Lozano, La Coruña

**E**nhorabuena por contar con una consola tan potente: 1) No se una fecha concreta, pero me imagino que en Navidad ya estará en la calle. 2) *POWER SPORTS* de *Psygnosis* y *WINNING ELEVEN* de *Konami* son los dos únicos títulos que conozco de momento. El primero de ellos es la bomba. 3) A principios del año que viene saldrá el *ZOOP*, que creo personalmente que es uno de los conceptos de juego de inteligencia más brillante desde el *TETRIS*. 4) No lo sabemos todavía, estamos en ello.

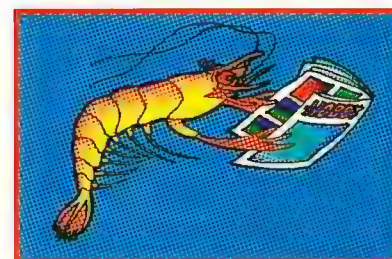




## UNA DE GAMBAS

Una vez más acudo a la cita puntual que a vosotros, mis adorados/odiados lectores, tanto os gusta. Este mes incorporo una gamba del redactor flauta M.A.D. y también las secciones habituales de Yen, la «Teniente Chaplin», «Quescorral» y el apuesto The Punisher. Por si esto fuera poco os propongo un concurso sin precedentes en el que involucramos a HI-TECH que, como todos sabéis, es la revista más reflectante del sector. Eso sí, de Armani. Espero vuestras cartas, malditos.

Por el SUPERGOLFO



### GAMBA DEL MES

#### EL CACEROLO Y SUS GAMB MASTERS

**E**n Hobby Consolas no tienen escrúpulos. Tienen una sección llamada *Game Masters* que en su día creo The Elf, y que al huir de esa revista hace dos años la continuó durante un mes The Scope. Pero el «Scopeta» también abandonó esa casa en ruinas, y su testigo lo recogió un ser famoso en el sector por intentar conectar un mando de *Mega Drive* a una *Super Nintendo*. También conocido en los gimnasios de dos duros como Lolocop, o «M. Cacero-lo, dos con leche o uno sólo», su experiencia en las consolas se remonta a la «friolera» de dos años. En sus **GAMB MASTERS** se limita a transcribir letra por letra, palabra por palabra, las revistas *Game Fan* y *Edge*. Nuestro espía en *Hobby Press* (sí, ese que tanto busca el cojo del loro) nos ha informado que se jactaba ante sus compañeros de su ausencia en estas páginas, y por eso he decidido iniciar un leve ataque al «galán de Usera». *Hobby Consolas*, Nº49, pag. 31: «Si finalmente llega a España, COOL RIDERS logrará hacerse un hueco en los salones». **SUPERGOLFO:** Fantástico. A no ser que se refiera al salón de su casa, COOL RIDERS lleva en los salones recreativos nada menos que tres meses. Este joven G.A.S.P. (Gambero Aunque Suficientemente Pagado), no visita un salón recreativo desde los tiempos del celofan de *SPACE INVADERS*. En fin, recuerda que la *Memory Card* de *PlayStation* no es un juego de *Game Boy*.



Ricardo Polo López

COOL RIDERS lleva en los salones recreativos nada menos que tres meses. Este joven G.A.S.P. (Gambero Aunque Suficientemente Pagado), no visita un salón recreativo desde los tiempos del celofan de *SPACE INVADERS*. En fin, recuerda que la *Memory Card* de *PlayStation* no es un juego de *Game Boy*.

### SUPERGAMBA

#### ARCADES Y LATAFORMAS

**Y**a era hora que el objeto de deseo más preciado del Penedés protagonizara una gamba. Se trata del simpar *The Punisher*, esa mezcla de redactor con mesa camilla, amante de zurraspas y paellas y cuya única «amiga» conocida se apellida 1200 que, por lo que cuenta, siempre acude a las citas. **SUPER JUEGOS**, Nº41, pag. 48, preview RAYMAN: «...los escenarios más coloristas que se hayan visto en un juego de lataformas».

**SUPERGOLFO:** ¡Tendrá valor! Decir que el RAYMAN es un juego de lataformas. *The Punisher* se acaba de inventar un género nuevo, el que mezcla las plataformas con el aburrimiento. Además de que el RAYMAN es cualquier cosa menos aburrido, aquí, el único que da la lata de verdad es el propio *Patetipunisher*, que, como su nombre indica, es un castigo a la hora de escuchar sus graznidos. Ya sé, querido compañero y sin embargo enemigo, que la culpa la tiene el maquettador, el editor o el que sea menos tú, pero no me niegues que tu gamba es gorda. Como tú.



José Antonio Hermida Muñoz

### LA GAMBA HABITUAL

#### YEN: «NO HAY QUE ESTAR MONTADO EN EL DOLAR»

**L**os desdichados que habitualmente, en un ejercicio de altruismo demócrata, tengan a bien adquirir mes tras mes *Hobby Consolas* recordarán como hace unos números, hablando de *Ultra 64*, Yen nos decía que para comprarla no habría que estar montado en el dólar. Pues atentos, porque, para confirmar esta aseveración, y como nos recuerdan José Antonio Hermida (Pontevedra), Fernando Domínguez (Madrid) y Manuel Mora Garasa (Sevilla), en el número del mes de Octubre nos cuenta lo siguiente: «PREGUNTA: ¿Cuándo sacarán *Ultra* en U.S.A? ¿Cuánto costará? RESPUESTA: Se especula que su precio americano sea de 20.000 dólares»

**SUPERGOLFO:** Unos dos millones y medio de pesetas será lo que tendrán que desembolsar los sufridos aficionados americanos para disfrutar de la nueva consola de Nintendo.

Así, con un poco de suerte, sólo Bill Gates, Rockefeller, Donald Trump, De Lúcar, y el Amalio podrán disfrutar de sus excelencias. Gracias Yen por seguir con ese «peazo» de consultorio fuente de inspiración de Chiquito de la Calzada y demás humoristas. Sin tí la vida y esta sección serían realmente difíciles.



Manuel Reyes Bermejo



## CATALOGAMBA

### ¡VAYA CABLE, OIGA!

**L**os ingenieros de **Sega** están a la cabeza de las nuevas tecnologías. Fijaos en lo que han inventado. Catálogo **Sega Saturn** para tiendas. Sección periféricos. «**Arcade Racer**. En caso de que su televisor no disponga de entrada Euroconector, utilice este cable para conectar su **Sega Saturn**. De marchas, perspectiva variable e inclinación y altura ajustables».

**SUPERGOLFO**: Lo único que no entiendo es que, teniendo estos cables, ¿para qué fabrican consolas? Además, si los cables tienen estas fantásticas propiedades lúdicas, quién sabe, quizá los enchufes sean de realidad virtual, y la entrada de antena

#### ARCADE RACER™

En caso de que su televisor no disponga de entrada Euroconector, utilice este cable para conectar su **Sega Saturn™**, de marchas, perspectiva variable e inclinación y altura ajustables.



disponga de euroconexión con las bellas rodillas de **Leticia Sabater**, eso sí, con *texture mapping*.

## GAMBA DEL CORRAL

### EL RINCON DEL QUESCO

**T**onic, desde Zaragoza, nos escribe lo siguiente: «En el número 27 de **TodoSega**, un pobre lector preguntaba al **QUESCO** si conocía algún truco para **SHADOW OF THE BEAST** de **Mega Drive**. RESPUESTA: En la fase de bonus, colócate a la izquierda y dispara *shurikens* como un loco. Matarás a todos los *ninjas*». **SUPERGOLFO**: ¿*Ninjas* y *shurikens* en **SHADOW OF THE BEAST**? ¡Madre mía! Ya te vale, **MR.QUESCORRAL**. ¿Cómo tienes el valor de confundir el clásico de **Psygnosis** **SHADOW OF THE BEAST** con el **SHADOW DANCER**? No me quiero ni imaginar la cara del pobre chaval al leer tu respuesta. Deja la bebida.

## LA ENESIMA GAMBA

### YEN SE PONE VERDE

**J**osé Barrera (Sevilla) y **M. Jonathan Rubio** me envían la penúltima gamba de **Yen**. N.49, **Hobby Consolas**, pag. 127. «Pregunta: ¿en qué consisten los *animalitys*? Respuesta: Es otro *fatality*. El personaje se transforma en un animal verde y le hace una trastada al enemigo» **SUPERGOLFO**: Escucha **Yen** alias «Teniente Chaplin»: Para empezar son *animalities* y no *animalitys*. Lo del color del animal depende del luchador, y no siempre es verde, ignorante. Por último, si que te partan por la mitad te parece una trastada, qué será para tí una cosa tan dolorosa como leerte.

## GAMBAS A PELOTON

### INDIGESTION INTERMINABLE

**H**obby Consolas N.º48, pag. 43. **Review** PGA TOUR GOLF 96: «Otro título importante será **NHL HOCKEY 96**, aunque de este título aún no hay imágenes». **SUPERGOLFO**: En la página 113 de la misma revista encontramos una *preview* de dicho juego. Viva la coordinación. Gracias **Alberto Segura** (Barcelona).

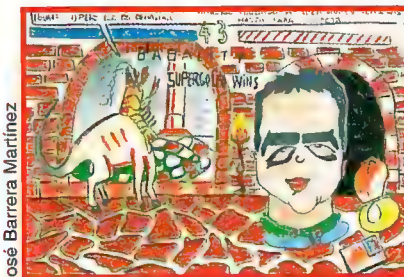
\* **Hobby Consolas** N.º48, pag. 129. Teléfono Rojo. «PREGUNTA: ¿Qué juegos sacará **Namco** para **Saturn**? RESPUESTA: Han confirmado **CYBER SLED** y puede que **STARBLADE**. Si te refieres a **RIDGE RACER** o **B. A. TOSHINDEN** ya te puedes ir olvidando». **SUPERGOLFO**: Este mes te has lucido, **Yen**. **BATTLE ARENA TOSHINDEN** es de **Takara**, no de **Namco**. Gracias de nuevo **Alberto**.

\* **Hobby Consolas** N.º 49, pag. 70. **Review** MORTAL KOMBAT 3. La «Teniente Chaplin» dice: «Los enemigos finales (Motauro y Smoke) son comunes a los tres modos de juego». **SUPERGOLFO**: ¿Motauro en vez de Motaro? ¿Smoke

enemigo final en lugar de un personaje oculto? ¿Y **Shao Khan** qué es?, ¿un programador? Gracias **J. Rubio** «sarcaústico».

\* **TodoSega** N.31. Pag.59. «PREGUNTA: ¿Cuál es el juego de plataformas más difícil y mejor para **Mega Drive**?

RESPUESTA: Prueba con **PROBOTECTOR** o **ALIEN SOLDIER**. **SUPERGOLFO**: Vamos a ver, **Mr. QUESCO**. Si **PROBOTECTOR** y **ALIEN SOLDIER** te parecen plataformas, ¿qué es para tí un juego de **MARIO BROS**? ¿Un *shoot'em-up* tipo **DOOM**? Un saludo para **Antonio García Díez** (a pesar de ser un poco pijo y pelota, te estoy cogiendo cariño).



## GAMBA - PREMIO

### CONCURSO

### ¿QUIEN SABE DONDE?/HI-TECH

**T**odos nos lo preguntamos: ¿Quién sabe dónde está el ejemplar de noviembre de **Hi-Tech**? Los que lo averiguéis, mandarnos la portada de dicha revista y seréis recompensados con una suscripción gratuita a **La Faraola**, el periódico que compite directamente con ellos por el primer lugar en las preferencias de las pescaderías (con **Hi-Tech** se conserva muy bien la merluza). El segundo premio será la versión **Hobby Press** del **MORTAL KOMBAT**, llamado **MORTAL KONTRACT**. En él los directores darán *Finiquitalities* a los redactores. Patrocinado por **Armani**.

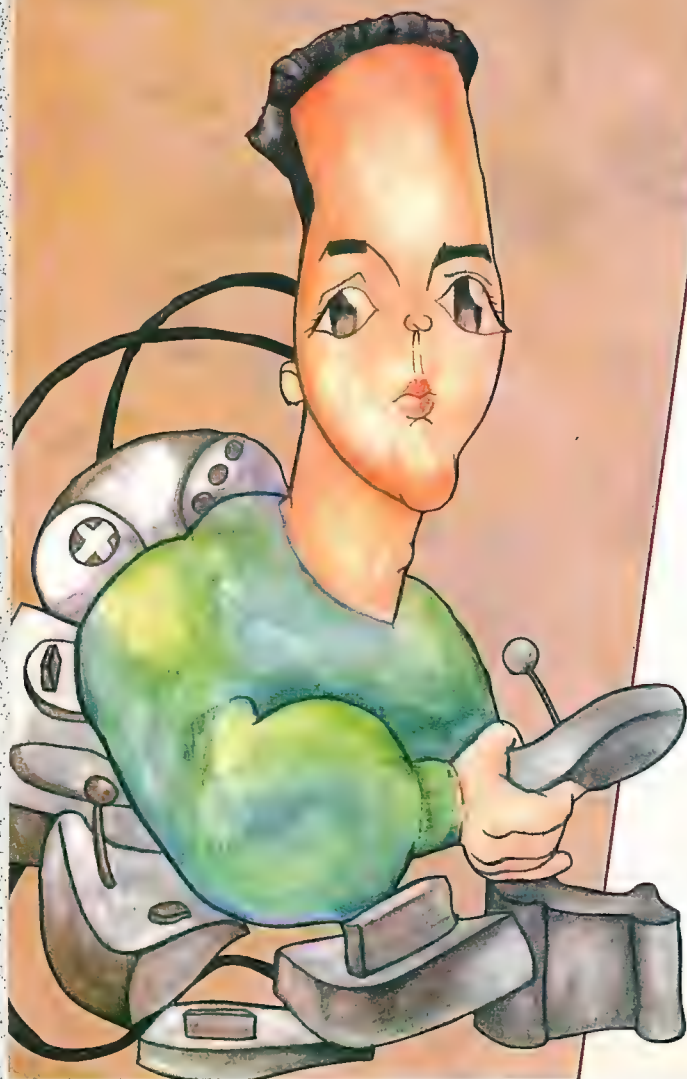


# THE REAL GAME MASTER

por

**THE ELF**

Los programadores de Sony siguen demostrando mes tras mes que se encuentran entre la flor y nata del mundo del videojuego. Tras los impactantes JUMPING FLASH, RAPID RELOAD Y MOTOR TOON GP han sido capaces de programar el más completo shoot'em-up de todos los tiempos. Y lo mejor de todo es que debutará en nuestro país a finales de mes.



## PLAYSTATION PHILOSOMA



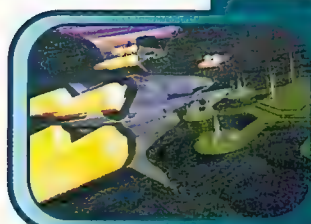
SONY  
JAPON  
CDROM

Una de las grandes sorpresas que Sony nos tiene preparadas para finales de este mes recibe el nombre de **PHILOSOMA**. Este título debutó la pasada primavera en Japón con gran éxito, devolviendo el protagonismo a uno de los géneros más queridos y carismáticos del video juego. La tremenda calidad de RAIDEN PROJECT, el primer shoot'em-up aparecido para

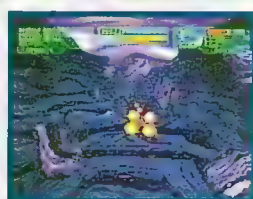
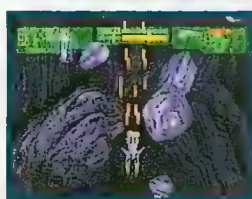
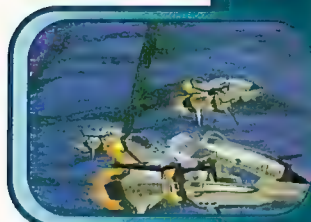
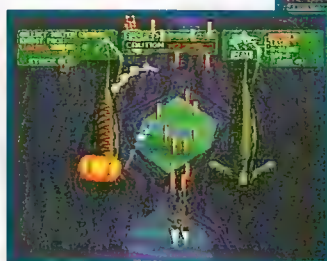
PlayStation, ha obligado a los programadores de Sony a explotar casi al máximo el potencial tecnológico de su máquina. El resultado no ha podido ser más espectacular y **PHILOSOMA** ha pasado a engrosar la lista de clásicos para PlayStation que nadie en su sano juicio debería perderse. El despliegue audiovisual de esta obra maestra de SCE comienza con una de las in-





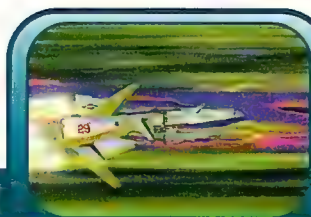
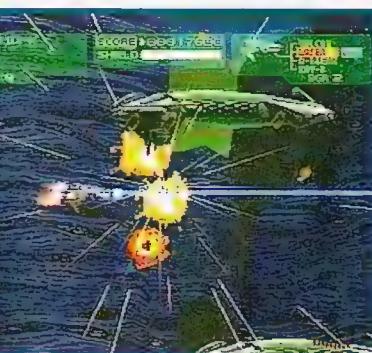
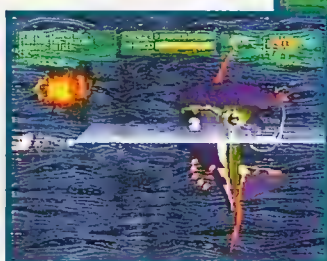
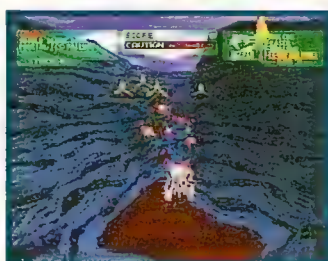


I  
N  
T  
R  
O



Aquí podéis observar cuatro de las diferentes perspectivas que adoptará nuestra nave. Pese a la afluencia masiva de *sprites*, no hay ni rastro de *slow down*.

## FASE uno



I

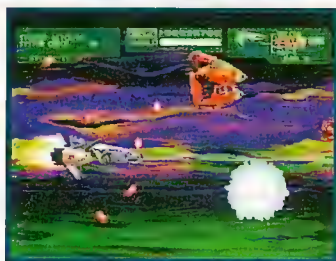
N

T

R

O

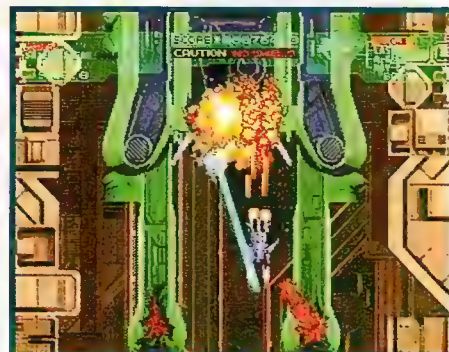
## FASE dos



Una nueva perspectiva al más puro estilo MAG MAX y dos espectaculares *Final Bosses* son el plato fuerte de la segunda misión del juego.



...tros más impresionantes que hemos experimentado en una consola de 32 *bits*, contándose por minutos la sucesión de bellas y espectaculares imágenes a pantalla completa que sirven de excelente preludio al desarrollo real del juego. Cuatro gigantescas fases, cada una de ellas dividida en otras cuatro o cinco subfases, y con perspectivas totalmente diferentes. Desde la clásica visión vertical, frontal y horizontal hasta otras de gran delirio técnico como las que podéis observar en las fases dos y tres del juego. Parece como si los programadores de **Sony** hubieran querido realizar un pequeño homenaje a todas las variantes posibles de este sagrado y casi olvidado gé-



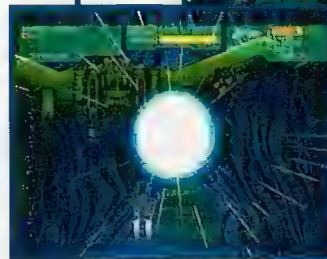


# ★★★★ REAL GAME MASTER

CONFIGURACION



CONTINUE



## POWERBOMB

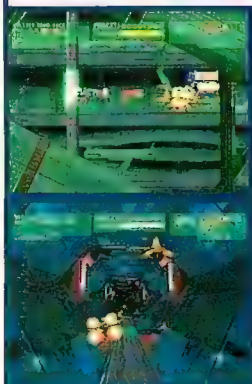
Cuando la situación sea totalmente desesperada, no dudéis en echar mano de vuestras limitadas pero milagrosas *Power Bombs*.

nero. Y si la calidad técnica de PHILOSOMA está fuera de toda duda, el necesario y fundamental factor *playability* tampoco se queda corto, permitiéndonos elegir entre tres niveles de dificultad diferentes, grabar nuestros avances en nuestra *Memory Card* (siempre y cuando completemos la fase), y obsequiándonos con nuevas sorpresas si completamos el juego en modo *Hard*. Pero lo más interesante de PHILOSOMA es que atrave-

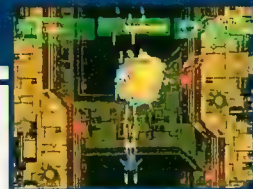
nero. Y si la calidad técnica de PHILOSOMA está fuera de toda duda, el necesario y fundamental factor *playability* tampoco se queda corto, permitiéndonos elegir entre tres niveles de dificultad diferentes, grabar nuestros avances en nuestra *Memory Card* (siempre y cuando completemos la fase), y obsequiándonos con nuevas sorpresas si completamos el juego en modo *Hard*. Pero lo más interesante de PHILOSOMA es que atrave-



## FASE tres



El tremendo potencial gráfico de *PlayStation* ha permitido plasmar las secuencias más impresionantes jamás vistas en un *shoot 'em-up*.



sará las a veces incomprensibles fronteras europeas, y llegará hasta nosotros a finales de este otoño mes de Noviembre. Títulos como RAIDEN PROJECT, también para *PlayStation* y distribuido por Ocean, PULSTAR para *Neo Geo CD*, o el que nos ocupa, serán los encargados de comandar la nueva era de los *shoot 'em-ups*. Esperemos que gracias a ellos se pueda devolver la confianza a unos de los géneros que más éxito han otorgado al mundo del videojuego, y que más injustamente han sido tratados en los últimos años. Si todos los que vengan reúnen las cualidades de este PHILOSOMA, está claro que se avecinan tiempos de gloria y masacre galáctica.





EL PERIÓDICO DE CATALUNYA

# EL SEGUNDO TRIMESTRE YA ESTÁ EN CD-ROM



**GRATIS**  
Con la suscripción  
ARCHIVADOR  
AUTOMÁTICO  
**NOVEDAD  
MUNDIAL**

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM** durante 1 año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para 4 CD-ROM, rellene este cupón y envíelo a:

**ZETA MULTIMEDIA, S.A.**  
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre \_\_\_\_\_  
Apellidos \_\_\_\_\_  
Dirección \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ Tel \_\_\_\_\_  
Población \_\_\_\_\_  
C.P. \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_

**FORMA DE PAGO**

☐ Contrarreembolso ☐ VISA  
Nº Tarjeta      
Fecha caducidad   
Firma autorizada: \_\_\_\_\_

De venta en las mejores librerías  
y en **SERVICAIXA**

Venda d'entrades les 24 hores  
**ServiCaixa**  
"la Caixa"

**el Periódico**  
El más leído en Catalunya

**ZETA**  
GRUPO ZETA

Precio del CD-ROM Abril/Junio 1995: 3.495 ptas.  
Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

Distribuye:  
**ZETA MULTIMEDIA, S.A.**

**Zeta MultiMedia**  
GRUPO ZETA



SUPER

TRUCOS

POR R.DREAMER



GUIA MO

PLAYSTATION SUPER

MORTAL KOMBAT 3 vuelve a transportarnos al ultramundo y para que representéis con honor a la tierra aquí tenéis una extensa guía con todos los movimientos especiales del

PA: ..PATADA ALTA  
PB: ..PATADA BAJA  
PUA: .. PUÑO ALTO  
PA\*: .....PULSAR PA Y SOLTAR AL FINAL

PUB: ..PUÑO BAJO  
DF: .....DEFENSA  
C: .....CORRER

## PIT FATALITIES

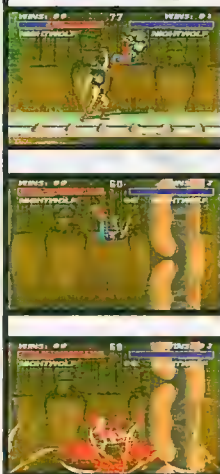
### BELL TOWER



### SUBWAY

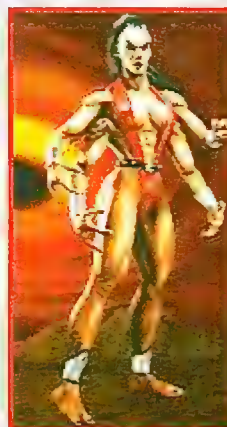


### THE PIT 3

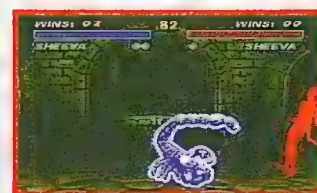


Los Pit fatalities son uno de los platos fuertes de MK3 como podéis comprobar en estas imágenes.

## S H E E V A



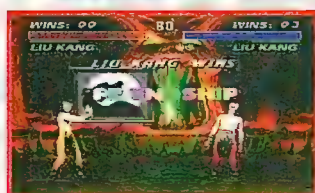
FATALITY 1: PA\* (← → →)  
FATALITY 2: → ↓ ↓ → PUB  
FRIENDSHIP: → → ↓ → PUA  
ANIMALITY: C DF DF DF DF  
BABALITY: ↓ ↓ ↓ ← PA  
PIT: ↓ → ↓ → PUB  
TELEPORT: ↓ ↑  
FIREBALL: ↓ → PUA  
STOMP: ← ↓ ← PA



## L I U K A N G



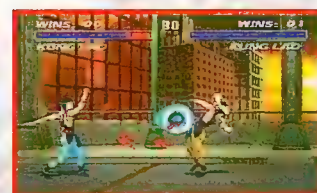
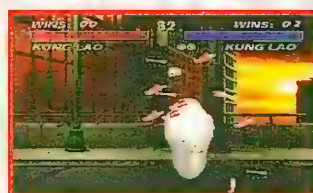
FATALITY 1: → → ↓ ↓ PB  
FATALITY 2: ↑ ↓ ↑ ↑ DF C  
FRIENDSHIP: C C C ↓ C  
ANIMALITY: ↓ ↓ ↑  
BABALITY: ↓ ↓ ↓ PA  
PIT: C DF DF PB  
FIREBALL: → → PUA  
LOW FIREBALL: → → PUB  
FLYING KICK: → → PA  
BICYCLE: PB 3 seg.



## K U N G L A O



FATALITY 1: C DF CDF ↓  
FATALITY 2: → → ↓ ← PUA  
FRIENDSHIP: C PUB C PB  
ANIMALITY: C C C C DF  
BABALITY: ↓ → → PUA  
PIT: ↓ ↓ → → PB  
TELEPORT: ↓ ↑  
SPIN: → ↓ → C  
HAT THROW: ← → PUB





# FATAL KOMBAT 3



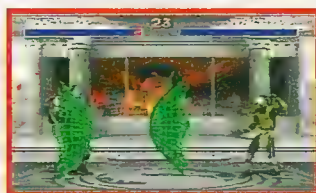
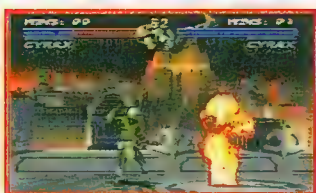
INTENDO MEGA DRIVE ARCADE

juego. Abarcando desde los más espectaculares *fatalities*, los simpáticos *friendship* y *babalities* hasta la última adquisición técnica de MK3, los «*mercy moves*» y los salvajes *animalities*. Saltad a la arena y defended con honor la integridad de nuestro mundo.

## CYRAX



FATALITY 1: ↓ ↓ → ↑ C  
FATALITY 2: ↓ ↓ ↑ ↓ PUA  
FRIENDSHIP: C C C ↑  
ANIMALITY: ↑ ↑ ↓ ↓  
BABALITY: → → ← PUA  
PIT: C D F C  
WEB: ← ← PB  
BOMB DROP: PB\* (→ → PA)  
BOMB DROP 2: PB\* (← ← PA)  
TELEPORT: → ↓ DF



## JAX



FATALITY 1: (lejos) CDFCCPB  
FATALITY 2: DF\* (↑ ↓ → ↑)  
FRIENDSHIP: PB C C PB  
ANIMALITY: PUB\* (→ → ↓ →)  
BABALITY: ↓ ↓ ↓ PB  
PIT: ↓ → ↓ PUB  
EARTHQUAKE: PB 3 seg.  
GRAB: → → PUB  
FIREBALL: ← → PUA  
FIREBALL 2: → → ← ← PUA



## KABAL



FATALITY 1: ↓ ↓ ← → DF  
FATALITY 2: C D F D F D F PA  
FRIENDSHIP: C P B C C ↑  
ANIMALITY: PUA\* (→ → ↓ →)  
BABALITY: C C P B  
PIT: D F D F P A  
TORNADO: ← → P B  
FIREBALL: ← ← PUA  
BLADES: ← ← ← C



## KANO



FATALITY 1: P B U\* (→ ↓ ↓ →)  
FATALITY 2: P B C C P A  
FRIENDSHIP: P B C C P A  
ANIMALITY: PUA\* (D F D F D F)  
BABALITY: → → ↓ ↓ P B  
PIT: ↑ ↑ ← P B  
ROLL: P B 3 seg.  
FIREBALL: ↓ ← PUA  
KNIFE: ↓ → PUA

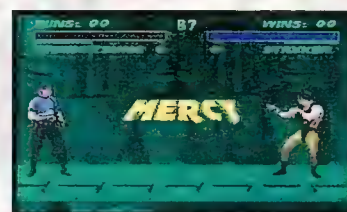




## MERCY MOVES



Cuando aparezca el mensaje *FINISH HIM!*, en vez de ejecutar una *fatality* podréis ser clementes con vuestro adversario y revivirle. Apartaos de él hasta el extremo de la pantalla y mientras mantenéis pulsado el botón de correr, pulsad cuatro veces abajo. Soltad el botón de correr y, si lo habéis hecho correctamente, la pantalla adquirirá un tono verde. Entonces podréis hacerle un *animality* a vuestro contrincante.

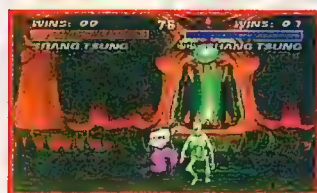


### S H A N G T S U N G



FATALITY 1: PUB\* (↓ → → ↓)  
FATALITY 2: PUB\* (C DF C DF)  
FRIENDSHIP: PB C C ↓  
ANIMALITY: PUA\* (C C C)  
BABALITY: C C C PB  
PIT: ↑ ↑ ← PUB  
1 SKULL: ← ← PUA  
2 SKULL: ← ← → PUA  
3 SKULL: ← ← → → PUA  
GROUND FIRE: → → ← PB  
SINDEL: ← ↓ ← PB

JAX: → → ↓ PUB  
KANO: → ← → DF  
LIU KANG: 360° hacia la derecha  
SONYA: ↓ C + PUB + DF  
STRYKER: → → → PA  
SUB-ZERO: → ↓ → PUA  
CYRAX: DF DF DF  
SEKTOR: ↓ → ← C  
NIGHTWOLF: ↑ ↑ ↑  
SHEEVA: → ↓ → PB  
KABAL: PUB DF PA



### N I G H T W O L F



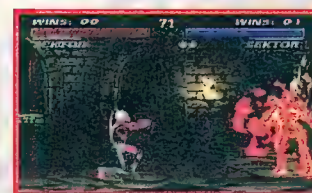
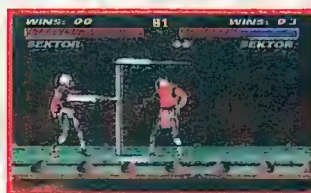
FATALITY 1: (lejos) ← ← ↓ PUA  
FATALITY 2: ↑ ↑ ← → DF  
FRIENDSHIP: ↓ C ↓ C ↓ C  
ANIMALITY: → → ↓ ↓  
BABALITY: → ← → ← PUB  
PIT: C C DF  
ARROW: ↓ ← PUB  
TOMAHAWK: ↓ → PUA  
GREENDASH: → → PB



### S E K T O R



FATALITY 1: PUB C C DF  
FATALITY 2: → → → ← DF  
FRIENDSHIP: C C C ↓  
ANIMALITY: → → ↓ ↑  
BABALITY: ← ↓ ↓ ↓ PA  
PIT: C C C ↓  
MISSILE: → → PUB  
HOME MISSILE: → ↓ ← PUA  
TELEPORT: → → PB

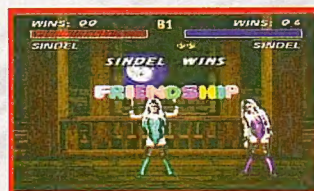






**FATALITY 1:** C DF DF C DF  
**FATALITY 2:** C C DF C DF  
**FRIENDSHIP:** C C C C C ↑  
**ANIMALITY:** → → ↑ PUA  
**BABALITY:** C C C ↑  
**PIT:** ↓ ↓ ↓ PUB  
**PARALYSIS:** → → → PUA  
**FIREBALL:** → → PUB  
**FLIGHT:** ← ← → PA  
**AIRBALL:** ← ↓ → PB

## S I N D E L



**FATALITY 1:** ← → ↓ ↓ C  
**FATALITY 2:** DF+C\* (↑ ↑ ← ↓)  
**FRIENDSHIP:** ← → ← ↓ C  
**ANIMALITY:** PUB\* (← → ↓ →)  
**BABALITY:** ↓ ↓ → PB  
**PIT:** → → ↓ PUA  
**RINGS:** ↓ → PUB  
**LEG GRAB:** ↓\* (PUB+DF)  
**KICK UP:** ← ← ↓ PA  
**AIR PUNCH:** → ← PUA

## S O N Y A



**FATALITY 1:** ↓ → ↓ → DF  
**FATALITY 2:** (lejos) → → → PB  
**FRIENDSHIP:** PUB C C PUB  
**ANIMALITY:** C C C DF  
**BABALITY:** ↓ → → ← PUA  
**PIT:** → ↑ ↑ PA  
**CLUB SWIPE:** → ← PUB  
**SLIDING CLUB:** → → PA  
**HIGH GRENADE:** ↓ ← PUA  
**LOW GRENADE:** ↓ ← PUB

## S T R Y K E R



**FATALITY 1:** DF DF C DF C  
**FATALITY 2:** ← ← ↓ ← C  
**FRIENDSHIP:** (lejos) PB C C ↑  
**ANIMALITY:** → ↑ ↑  
**BABALITY:** ↓ ← ← PA  
**PIT:** ← ↓ → → PA  
**SLIDE:** ←\* (PUB+DF+PB)  
**FREEZE:** ↓ → PUB  
**AIR FREEZE:** ↓ → PUA  
**ICE CLONE:** → ↓ ← PUA

## S U B - Z E R O



# resultados de concursos

## CONCURSO BATMAN FOREVER

**LOS GANADORES DE ESTE  
FANTASTICO CONCURSO  
HAN SIDO:**



### MEGA DRIVE

Brahim Ragala Rodríguez (Málaga)  
Marc Saña Forrellach (Barcelona)  
Carlos Delgado Díaz (Barcelona)  
Cristian Adrián Rodríguez (Cádiz)  
Antonio Fco García Muñoz (Murcia)  
Luis Pier Balado (La Coruña)  
Rubén Moya Quesada (Alicante)  
José Fco Galán Muñoz (Alicante)  
Miguel Angel Sánchez González (Málaga)  
Arturo Peña Suarez (Sevilla)



### SUPER NINTENDO

Alfonso Carlos García Díaz (Murcia)  
Jerónimo Mellado Riquelme (Alicante)  
Carlos López Amor (Madrid)  
Francisco González Cotillo (Albacete)  
Juan Fco. Murcia Andrés (Valencia)  
Francisco Jesús Rodríguez (Córdoba)  
Igor Gómez Zugasti (Gipuzcoa)  
Antonio Fuste Henanes (Gerona)  
Luis O'Connor Gómez (Avila)  
Mari Carmen Berruezo (Granada)



### GAME BOY

Jesús Coll Saur (Zaragoza)  
Alicia Plaza Jiménez (Madrid)  
Juan José Florida Cerezuela (Málaga)  
Alicia Diago Ortega (Palencia)  
Luis Peña Pazos (Madrid)  
Alejandro Bañeres (Madrid)  
Fernando Moreno Rocha (Alicante)  
Carolina Fuster Gómez (Barcelona)  
Toñi Escribano Ruiz (Cuenca)  
Carlos Rodríguez Moneo (Madrid)



### GAME GEAR

María Concepción Herrero (Salamanca)  
Raul García Escarate (Madrid)  
Eva Gámez Gómez (Madrid)  
Gustavo Adolfo Moría (Tenerife)  
Juan Barquín Madrazo (Santander)  
Miguel Angel Bau Rodríguez (Albacete)  
Manolo Magaña García (Sevilla)  
Luis González Caridad (Ciudad Real)  
María Dolores Martín Prieto (Madrid)  
Emilio Casuso Conde (Santander)



**Mix**  
OCIO & JUEGOS  
VENTA POR CORREO  
ESPECIALISTAS EN  
TODOS LOS SISTEMAS  
Recibe gratis todos los meses  
nuestro catálogo  
¡Haz tu pedido por teléfono!  
**91-613 82 55**

**¡FELICIDADES  
A TODOS LOS  
AFORTUNADOS!**



**PIENSALO BIEN. PARA APADRINAR A ESTE NIÑO SIEMPRE TIENES TIEMPO.  
EXACTAMENTE TRES SEGUNDOS.**

EN EL TERCER MUNDO MUERE UN NIÑO CADA TRES SEGUNDOS.  
NO HAY TIEMPO QUE PERDER PARA CAMBIAR EL RUMBO DE SU DESTINO. OFRECELE UNA OPORTUNIDAD DE FUTURO MEJORANDO SU ENTORNO.  
**APADRINA UN NIÑO. AHORA.**

Para más información llama al:

**91 - 559 70 70**

**15 años**  
celebrando 15 años de fundación

**Ayuda  
en  
Acción**

☐ Deseo recibir más información sin compromiso

Nombre.....  
Dirección.....  
Localidad.....  
Provincia.....  
C.P..... Tel.....  
**2928**  
C/ Tetu, 37, 28008 Madrid. Tel. 559 70 70.  
C/ Bolinas, 32, 3º, 08007 Barcelona. Tel. 488 33 77.



# RAYMAN



SUPER JUEGOS : 94%  
HOBBY CONSOLAS : 93%

## EL HEROE QUE MOLA PARA TU NUEVA CONSOLA



Ubi Soft S.A. - C/ Can Vernet nº14  
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)  
Tel : (93) 589.57.20 Fax : (93) 589.56.60 -  
internet : <http://www.ubisoft.com>

© 1995 Ubi Soft. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd. Atari, The Atari logo, Jaguar, the Jaguar logo are trademarks of Atari Corporation.



**¡SOL CUTTER TIENE ALGO EN LA CABEZA...  
... QUE ESTALLARÁ DENTRO DE DOS HORAS!**

# **BURN: CYCLE**



**EL JUEGO QUE HARÁ ESTALLAR**



**TU CABEZA**

**UN JUEGO IMPACTANTE  
EN CD-i Y CD ROM PC/MAC**

**AHORA VERSIÓN EN ESPAÑOL**

**Philips Media**